

# Abrapalabra



PROGRAMA DE  
**COMPRENSIÓN LECTORA**  
Y PRODUCCIÓN ESCRITA  
PARA LOS SEIS CURSOS DE PRIMARIA



# QUÉ ES ABRAPALABRA

Abrapalabra



## ¿Qué es?

Abrapalabra es un **programa educativo** que trabaja la **comprensión lectora** de los alumnos **de 1.º a 6.º de primaria**. Leerán **textos variados y atractivos**, como cuentos, experimentos, cómics, recetas, musicales, trucos de magia, canciones, etc. Y trabajarán la **producción escrita** redactando sus propios textos y poniendo en práctica todo lo aprendido sobre cada género.

## ¿Por qué surge?

Algunos niños encuentran aburridos los temas de lectura y no comprenden para qué sirve lo que leen. Además, algunos programas o recursos de comprensión lectora son poco atractivos, con textos lejanos a sus intereses. Abrapalabra quiere **que los niños le tomen gusto a la lectura, se diviertan** aprendiendo y demuestren toda su **creatividad** escribiendo sus propios textos.



### ¿Qué busca?

Abrapalabra se propone **mejorar la comprensión lectora** y la producción escrita de los niños, y **adentrarlos en el apasionante mundo de la lectura**. Por eso las lecturas escogidas parten de lo que les gusta a esas edades: misterios sin resolver, curiosidades sobre la naturaleza, cuentos, magia, experimentos, etc.



### ¿Cómo lo consigue?

Los alumnos leen distintos géneros y contestan actividades basadas en los **procesos de comprensión de PIRLS y PISA<sup>1</sup>**, y en **trece estrategias de lectura**. Todo ello de una manera divertida y amena: cada actividad es **un reto** que superar, y cada unidad, un paso más para convertirse en escritores. Las pegatinas del libro también apoyan esta metodología del reto.

<sup>1</sup>PISA: Programme for International Student Assessment. PIRLS: Progress in International Reading Literacy Study —Estudio Internacional de Progreso en Comprensión Lectora—.



# DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

6 libros, uno por cada curso de primaria.

Cada libro tiene:

- 16 unidades. Ocho se imparten en una sesión, y otras ocho, en dos sesiones.
- 16 lecturas.
- 8 ejercicios de producción escrita.
- 3 pruebas de evaluación trimestral.

## ★ ¿Qué más tiene Abrapalabra?

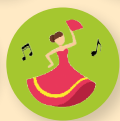
### LECTURAS VARIADAS Y ATRACTIVAS

Los alumnos leerán **textos literarios e informativos** cercanos a su interés: cuentos, mitos, poemas, cómics, trucos de magia, noticias, entrevistas, experimentos...



### PEGATINAS

Cada actividad es un reto y, cuando lo superan, **consiguen una pegatina como premio**. Las pegatinas hacen referencia a las **cualidades de un gran escritor**, aunque también hay **emojis divertidos o mensajes motivadores**. ¿Conseguirán todas las pegatinas?



### DOS PERSONAJES: NICO Y GABI

Son dos niños que **explican las dinámicas**, acompañan a los alumnos en cada unidad y se enfrentan a los mismos retos que ellos.







**Curso 1**  
**PRIMARIA**



**Curso 2**  
**PRIMARIA**



**Curso 3**  
**PRIMARIA**



**Curso 4**  
**PRIMARIA**



**Curso 5**  
**PRIMARIA**



**Curso 6**  
**PRIMARIA**



## EJES DEL PROGRAMA

### ★ 1. MOMENTOS DE LECTURA

Las actividades de Abrapalabra se clasifican en **tres momentos** de lectura: **antes de la lectura, durante la lectura y después de la lectura.**

#### ANTES

Son actividades **previas a leer el texto** para:

- Conocer el tipo de texto que van a trabajar.
- Conectar el tema o el texto con su experiencia y conocimientos previos.



#### DURANTE

Es una actividad que **interrumpe la lectura** para:

- Aclarar significados desconocidos.
- Imaginar qué va a suceder a continuación.



#### DESPUÉS

Son actividades de **comprensión sobre el texto leído** para:

- Encontrar datos, sintetizar, juzgar el lenguaje, etc.
- Pensar de manera crítica.



### ★ 2. PROCESOS DE COMPRENSIÓN DE PISA Y PIRLS

Las actividades de Abrapalabra trabajan los **cuatro procesos de comprensión que evalúan PISA y PIRLS**. El programa se convierte en un «entrenamiento» ameno pero eficaz de estas pruebas.



#### Localización y obtención de información explícita:

los alumnos encuentran información explícita en el propio texto, como la ambientación de una historia, definiciones de palabras o datos y cifras.

#### Extracción de conclusiones directas:

los alumnos deducen información implícita en el texto, hacen generalizaciones o identifican la relación entre los personajes.

#### Interpretación e integración de ideas e informaciones:

los alumnos relacionan ideas del texto con experiencias propias o aplicaciones al mundo real. Por ejemplo, proponen alternativas a las acciones de los personajes y comparan información del texto.

#### Análisis y evaluaciones del contenido y los elementos textuales:

los alumnos evalúan el texto en sí, su estructura, el lenguaje, el punto de vista del autor, entre otros.

### ★ 3. ESTRATEGIAS DE LECTURA

Abrapalabra utiliza **13 estrategias o técnicas de lectura, tomadas de investigadores y con clara evidencia científica de su eficacia**. Así, las actividades de cada lectura buscan que los alumnos aprendan a realizar las siguientes acciones:

- 1 Doy un objetivo a la lectura:** conocer la finalidad y el reto de la unidad para aumentar su interés por el texto que van a leer.
- 2 Activo conocimientos previos:** reflexionar sobre su experiencia y conocimientos previos a partir de algún elemento de la lectura o del tema.
- 3 Qué tengo que leer:** identificar al autor, la época o los elementos del género textual concreto.
- 4 Elaboro una predicción:** usar su imaginación para anticipar información del texto.
- 5 Clarifico un significado:** descubrir palabras desconocidas que aumentan su vocabulario.
- 6 Elaboro la información:** buscar información explícita, organizar las ideas o demostrar por qué saben algo.
- 7 Visualizo e imagino:** plasmar de forma gráfica la información contenida en el texto.
- 8 Elaboro inferencias:** deducir información y buscar conexiones y generalizaciones implícitas.
- 9 Sintetizo:** discriminar lo trivial del texto, descubrir la idea principal y realizar resúmenes.
- 10 Realizo conexiones:** conectar las ideas de la lectura con su vida, con otros textos o con el mundo.
- 11 Evalúo la credibilidad del texto:** juzgar la estructura, el lenguaje, la narrativa y las ideas del autor según el género textual concreto.
- 12 Busco textos complementarios:** desarrollar el gusto por la lectura buscando y leyendo por sí mismos otros textos similares.
- 13 Amplío mi conocimiento:** buscar más información sobre el texto o sobre temas relacionados.



## ★ 4. GAMIFICACIÓN

Responde a la metodología por proyectos o retos. **Las unidades son un reto de comprensión** para los alumnos: ¿lograrán contestar bien las actividades y descifrar el texto?, ¿se convertirán en grandes escritores? Si lo consiguen, **ganan una pegatina** de las que vienen al final del libro. Hay pegatinas de cualidades, *emojis* y mensajes de felicitación.

De 1.º a 4.º

**Un buen narrador...**

1. **Actual**  
• Tiene experiencias reales.  
• Es un experto en historias.  
• Crea escenas fascinantes.

2. **HOLA**  
• Describe lugares increíbles.  
• Destaca lo más importante.

3. **Se fija en los detalles**  
• Es muy expresivo.  
• Es detallado.

4. **Imagina**  
• Imagina si todos sorprenden.  
• Pienso en su público.

**CLAVES**

**ELEMENTOS DE UNA NARRACIÓN**

- Narrador:** es quien cuenta las aventuras o los hechos.
- Personajes:** son los seres reales o imaginarios que viven esas aventuras.
- Lugar:** dónde sucede la historia.
- Tiempo:** cuándo sucede la historia.

**CLAVES**

lugar, personajes, flechas, tiempo, preparación, ingredientes, narrador, conclusión.

Por cada actividad superada, **ganan una de las cualidades** de un gran escritor. En total, podrán conseguir 23 cualidades.

**Producción textual**

Título: \_\_\_\_\_

Narración: \_\_\_\_\_

**GRAN narrador**

Por cada texto que escriban bien en la sección de *Producción textual*, obtienen **una pegatina de premio**.

En 5.º y 6.º

**1. Noticia**

**Después de la lectura**

4. Une cada lugar con la información que da la noticia sobre él.

Cabriles	Lugar donde se encuentra el Hospital.
Villavieja	Lugar del rescate.
Holanda	Lugar de residencia de Rubén.
Amondas	Lugar de nacimiento del hombre rescatado.

5. Encuentra la información importante de esta noticia.

¿Qué sucedió?	
¿Quién es el protagonista?	
¿Dónde sucede?	
¿Cuándo sucede?	
¿Por qué ocurrió eso?	

6. ¿Sobre qué hora llegó el helicóptero del Servicio de Emergencias del Principado de Asturias? Escribe tu respuesta.

7. Marca la opción correcta.

Por la información que proporciona el texto, podemos asegurar que el hombre rescatado...

☐ es asturiano.  
☐ tiene sordera.  
☐ es joven.  
☐ no habla inglés.

8. Lee esta definición de titular. Después, escribe otro posible titular para esta noticia.

El titular de una noticia resume el contenido del suceso, con brevedad y claridad.

Mi titular: \_\_\_\_\_

9. ¿Podemos encontrar en el texto todas las partes de una noticia? Lee las partes y, después, señala en el texto cada una.

**PARTES DE UNA NOTICIA**

- Titular:** • Subtítulo: frase breve que añade información importante a lo dicho en el titular.
- Entradilla:** primeros párrafos de la noticia, en los que se indica la información más relevante.
- Cuerpo:** desarrollo de la información.

**CLAVES**

10. **PENSAMIENTO CRÍTICO.** ¿Consideras imprudente hacer senderismo solo, como el hombre de la noticia? Justifica tu respuesta.

Suma las actividades que respondiste bien. (Cada actividad correcta es un punto). Después, coloca la pegatina. (No tengo 7 puntos!)

1 - 3 puntos: Ups...

4 - 6 puntos: ¡Bien hecho!

7 - 10 puntos: ¡Wau!

Pueden conseguir hasta **diez puntos** en las actividades. Según los puntos obtenidos, ganarán una de estas pegatinas.

**Producción textual**

TÍTULO: \_\_\_\_\_

HIPÓTESIS: \_\_\_\_\_

MATERIALES: \_\_\_\_\_

**PROCEDIMIENTO:**

1. Llena un \_\_\_\_\_ con agua.  
2. Deposita dentro el \_\_\_\_\_ y observa cómo se \_\_\_\_\_  
3. Saca el \_\_\_\_\_ del vaso de \_\_\_\_\_  
4. Vierte \_\_\_\_\_ cucharadas de \_\_\_\_\_ en el agua y revuélvelo energicamente hasta que se \_\_\_\_\_ por completo o hasta que veas que ya no se disuelve.  
5. Después, toma el \_\_\_\_\_ y deposítalo en el \_\_\_\_\_ con sal.  
6. Observa lo que \_\_\_\_\_

**RESULTADO:** \_\_\_\_\_

**EXPLICACIÓN:**

Todos los materiales de la \_\_\_\_\_ tienen una densidad. Tu cuerpo también tiene una \_\_\_\_\_ concreta. La densidad es la relación que hay entre la masa de una cosa y el espacio que ocupa.

El \_\_\_\_\_ cocido tiene una densidad mayor que la del \_\_\_\_\_ que puse en el vaso. Por eso, al principio se \_\_\_\_\_ Cuando disolvimos mucha \_\_\_\_\_ en el \_\_\_\_\_ aumenta la densidad del líquido, hasta hacerse mayor que la del \_\_\_\_\_ cocido. Por eso, al final el flota en el \_\_\_\_\_ salada, porque su \_\_\_\_\_ es menor que la del agua con \_\_\_\_\_

**CONCLUSIÓN:** \_\_\_\_\_

**LEES genial**

**WOW!**

También pueden colocar pegatinas con **mensajes motivadores y de felicitación** en los textos que escriban los compañeros en la *Producción textual*.

En esta tabla se ve cómo Abrapalabra integra los cuatro ejes del programa:

Momento de lectura	Proceso de comprensión de PISA/PIRLS	Estrategia de lectura	Sección de la unidad
Antes de la lectura	—	Doy un objetivo a la lectura	Dinámica inicial
		Activo conocimientos previos	Actividad 1
		Qué tengo que leer	Actividad 2
Durante la lectura	Interpretación e integración de ideas e informaciones	Elaboro una predicción	Actividad 3
		Clarifico un significado	
Después de la lectura	Localización de información explícita	Elaboro la información Visualizo e imagino	Actividades 4 y 5
	Extracción de conclusiones directas	Elaboro inferencias	Actividades 6 y 7
	Interpretación e integración de ideas e informaciones	Sintetizo Realizo conexiones	Actividades 8 y 10
	Análisis y evaluación del contenido y los elementos textuales	Evalúo la credibilidad del texto	Actividad 9
	—	Busco textos complementarios Amplío mi conocimiento	Para saber más

GAMIFICACIÓN - RETOS





Esta sesión consiste en la **lectura de un texto y las actividades de comprensión lectora.**

**Título:** Es una frase sugerente sobre el tipo de texto que se trabaja en la unidad.

**Antes de la lectura:** Los alumnos contestan dos actividades.

**Personaje:** Presenta el reto de la unidad: comprender el texto y conseguir las diez cualidades de un buen escritor. Consiguen una cualidad por cada actividad correcta.

**Pegatinas:** Se indica la pegatina que deben colocar encima cuando aciertan en una actividad. Cada pegatina tiene relación con la cualidad descrita.

Un truco de

**12**

# ¡HOCUS POCUS!

Un truco de

**sesión 1**

Vamos a aprender con trucos de magia. Para eso, ¡leeremos y analizaremos uno. ¡Seremos magos!

Antes de la lectura

Elsa de Frozen

Harry Potter

Dumbo

Blancanieves

## Un buen mago...

Aprende a otros magos

Es un experto en trucos de magia

hace buenos trucos

Es un artista

Es muy ordenado

Segua los pasos al detalle

Es muy inteligente

Llama la atención del público

Inventa muchos trucos nuevos

Es valiente

**1** Rodea los personajes que hacen magia.

Elsa de Frozen

Harry Potter

Dumbo

Blancanieves

**2** Marca con una X la respuesta correcta.

Un truco de magia...

- ☐ describe cómo es una persona.
- ☐ cuenta las aventuras de un personaje.
- ☐ crea un efecto que parece imposible en el mundo real.
- ☐ explica con detalle un suceso del día anterior.

Un truco de magia busca sorprender al público. Para ello, el mago **provoca un efecto que en el mundo real es imposible**. Por ejemplo: la moneda que aparece y desaparece.

**CLAVES**

**Claves:** Son definiciones o datos sobre el tipo de texto que van a trabajar. Hay claves a lo largo de la unidad.

**Durante la lectura:**  
Es la sección cen-  
trada en el texto de  
lectura, informativo  
o literario.

12. Juego de magia

Durante la lectura

La botella mágica

Objetivo

Introducir un teléfono en una botella cerrada.

Materiales

Una botella de plástico grande.

Un marcador o rotulador fino.

Un teléfono.

Unas tijeras o un cúter.

Preparación

1 Vacía la botella y límbala con el tapón.

2 En uno de los costados de la botella, con el marcador haz una línea algo mayor que la longitud del teléfono.

3 Con la tijera o el cúter, haz un corte siguiendo la marca.

5 ¿Cómo crees que tendrás que introducir el móvil en la botella?

Actuación ante el público

Llegó el momento de la verdad: presentar el truco delante del público. Sigue estos pasos y confía en ti mismo.

2 Enseña la botella vacía al público. Intenta que no se vea la **abertura** que hiciste y ten cuidado de no cortarte.

4 Introduce el teléfono por la **ranura** de la botella. Mueve con un movimiento rápido y **energico**.

1 Inserta una presentación para tu truco. Por ejemplo:

«¡He pensado introducir un teléfono en una botella cerrada! Anterior y posterior al truco de la botella mágica».

3 Toma el teléfono con la otra mano. Enséñalo al público para que no haya engorro. Mientras, mueve la botella sin que te notes para que el corte quede mirando al teléfono.

5 Después, mueve la botella de arriba abajo para que el público compruebe que el teléfono está realmente en su interior.

¿Lo conoces los posos. ¡Ahora presiona y mira que se va un gran mago!

¡Mira este truco en YouTube!

vocabulario


**Costados:** lados, laterales.

**Cortar:** tijer, rajar, agguero pequeño y largo.

**Abertura:** agguero.

**Ranura:** agguero largo y estrecho. **Abertura,** **Energico:** con fuerza y sin dudar.

Fuente: Texto de VOCA Editorial. Video en <https://www.youtube.com/watch?v=U3i-4n69f0k>

**Actividad 3:** Cuando los alumnos leen el texto y encuentran el , detienen la lectura y realizan esta actividad.

**Vocabulario:** Se definen las palabras resaltadas en el texto.



**Después de la lectura:** Es el momento de demostrar su comprensión del texto leído. Son siete actividades para localizar, inferir, interpretar y evaluar el texto.

12. Truco de magia

**Después de la lectura**

4. Dibuja el paso 1 de «Preparación».

**PARTES DE UN TRUCO**  
Un truco tiene dos partes.  
1. **Preparación:** el mago prepara el truco con los materiales.  
2. **Actuación:** el mago presenta el truco y lo realiza delante del público.

5. Ordena los pasos de «Preparación».

- ☐ Pon el teléfono a un lado de la botella. Con un marcador o rotulador, haz una marca de la longitud del teléfono.
- ☐ Saca el agua de la botella y ponle el tapón.
- ☐ Haz un corte en la botella siguiendo la indicación del marcador.

**CLAVES**

6. Marca con una X la respuesta correcta.  
¿Qué pasa si no vacías la botella en el paso 1?  
☐ Haces todo el truco con agua dentro de la botella.  
☐ No pasa nada.  
☐ El agua se saldrá por el corte que indica el paso 3.  
☐ El agua se saldrá poco a poco en el paso 1.

7. Escribe qué pasa si intentas meter el teléfono en la botella con un movimiento lento y débil.

Antes de hacer un truco ante el público, hay que inventar una **presentación del truco**. El mago intenta **sorprender al público** y anuncia que va a hacer algo imposible.

**CLAVES**

8. Escribe tu propia presentación del truco de La botella mágica.

**Actividad 10:** Pregunta donde ejercitan el **pensamiento crítico**.

12. Truco de magia

9. ¿Crees que La botella mágica es un buen título para este truco? Explica tu respuesta.

10. **PENSAMIENTO CRÍTICO.** ¿Te parece un truco peligroso? Escribe tu respuesta.

¡Qué truco más increíble! Conseguí siete pegasinas. ¿Cómo te fue a ti?

## ★ 2ª. SESIÓN

Esta sesión está centrada en la **producción guiada de un texto del mismo género** trabajado en la primera sesión.

**Personaje:** Presenta el reto de esta sesión: convertirse en escritores de un texto como el que trabajaron en la sesión anterior.



**Repaso de las claves:** Los alumnos recuerdan las características del tipo de texto que van a redactar.

**Actividad exprés:** El personaje indica los pasos para redactar el borrador del texto.

**Producción textual:** Es la plantilla donde los alumnos redactan el texto final de producción.

**Pegatina final:** Los alumnos colocan la pegatina indicada. Simboliza que ya son grandes escritores de ese género.

**Autoevaluación:** Los propios alumnos, uno de los compañeros y el docente evalúan el texto escrito en la *Producción textual*.

12. Truco de magia

**Autoevaluación**

Marca con una X las casillas correctas de la columna «Yo». Después, pídele a otra persona y al profesor o profesora que rellenen esta tabla.

AUTOEVALUACIÓN	Yo		Otra persona		Docente	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
El título es atractivo y presenta el truco.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los materiales necesarios están explicados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los pasos de la preparación están ordenados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se describen bien los pasos de la actuación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El truco es claro y se entiende.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

• Mensaje del profesor o profesora:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• En mi próximo truco, mejoraré:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Para saber más**

—Nico, ¿sabías que hay muchas películas sobre magia? Harry Potter, El aprendiz de brujo, Oz, un mundo de fantasía (En Latinoamérica, Oz, el poderoso), Matilda, La niñera mágica (En Latinoamérica, Nanny McPhee, la nana mágica)...

—Y si este sábado aprendemos un truco y lo representamos ante nuestros amigos? ¡ayer encontré veinte trucos de magia muy divertidos y fáciles! <https://bit.ly/3172vpe>

13

**ROBIN DE LOCKSLEY**

Supera las actividades y lográs saberlo todo sobre las leyendas.

**Antes de la lectura**

1 Señala los personajes de leyendas.

Miguel de Cervantes      El holandés errante

El rey Arturo      Isaac Newton

2 Marca las características de una leyenda, como en el ejemplo.

Utiliza fuentes fiables para demostrar los hechos.	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>
Es una narración.	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
Cuenta historias inventadas.	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
Antiguamente, se transmitía de forma oral.	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
Está escrita en forma de pasos.	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
Se escribe con lenguaje técnico y científico.	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>

**Para saber más:** Los personajes cuentan un dato curioso y proponen una web donde leer o escribir más historias emocionantes.





# ELEMENTOS DE LA UNIDAD DEL DOCENTE

Los docentes tienen su **propio manual por curso**. Incluye el contenido del libro del alumno, la metodología del programa, **indicaciones sobre cómo impartir la clase, las respuestas a las actividades** y otras dinámicas opcionales.

**Contenido del alumno:** El manual del docente incluye las páginas del libro del alumno con las soluciones marcadas.

**UNIDAD 12**

## ¡HOCUS POCUS!

Vamos a aprender con trucos de magia. Para eso, leeremos y analizaremos uno. ¡Seremos magos!

*Un buen mago...*

**Actividad**

1. Aprende de otros magos

2. Es un experto en trucos de magia

3. Hace buenas preguntas

4. Es un artista

5. Es muy ordenado

6. Sigue los pasos al detalle

7. Es muy inteligente

8. Llama la atención del público

9. Inventa títulos llamativos

10. Es valiente

Sesión 1

**Antes de la lectura**

**1 Rodea los personajes que hacen magia.**



Elsa de Frozen



Harry Potter



Dumbo



Blancanieves

**2 Marca con una X la respuesta correcta.**

Un truco de magia...

- ☐ describe cómo es una persona.
- ☐ cuenta las aventuras de un personaje.
- ☒ crea un efecto que parece imposible en el mundo real.
- ☐ explica con detalle un suceso del día anterior.

**Un truco de magia** busca sorprender al público. Para ello, el mago **provoca un efecto que en el mundo real es imposible**. Por ejemplo: la moneda que aparece y desaparece.

**CLAVES**

**12. Truco de magia**

**Después de la lectura**

**4 Dibuja el paso 1 de «Preparación».**

*Respuesta abierta. El paso 1 dice: «Vacía la botella y ciérrala con el tapón». Debería verse la botella vacía y con el tapón puesto.*

**PARTES DE UN TRUCO**

Un truco tiene dos partes:

- Preparación:** el mago prepara el truco con los materiales.
- Actuación:** el mago presenta el truco y lo realiza delante del público.

**5 Ordena los pasos de «Preparación».**

2. Pon el teléfono a un lado de la botella. Con un marcador o rotulador, haz una marca de la longitud del teléfono.
7. Saca el agua de la botella y ponle el tapón.
3. Haz un corte en la botella siguiendo la indicación del marcador.

**6 Marca con una X la respuesta correcta.**

¿Qué pasa si no vacías la botella en el paso 1?

- ☐ Haces todo el truco con agua dentro de la botella.
- ☐ No pasa nada.
- ☒ El agua se saldrá por el corte que indica el paso 3.
- ☐ El agua se saldrá poco a poco en el paso 1.

**7 Escribe qué pasa si intentas meter el teléfono en la botella con un movimiento lento y débil.**

*Respuesta abierta. Siempre que destaquen que el truco no funcionaría. Podría ser: el teléfono no entra en la botella y cae al suelo; el truco no sale y el público se molesta; el truco se descubre, etc.*

**Antes de hacer un truco ante el público, hay que inventar una presentación del truco. El mago intenta sorprender al público y anuncia que va a hacer algo imposible.**

**8 Escribe tu propia presentación del truco de La botella mágica.**

*Respuesta abierta. Tiene que ser una presentación que se dirija al público, que esté relacionada con lo que se va a hacer y lo deje con ganas de ver el truco.*

**Introducción de la unidad:** Se presenta el enfoque, el objetivo y la información importante sobre la unidad.

## UNIDAD 12. ¡HOCUS POCUS!

### INTRODUCCIÓN DE LA UNIDAD

**Tipo de texto:** Informativo, truco de magia. **Formato:** Mixto.

**Objetivo:** Que los alumnos comprendan el texto de la unidad, entiendan la estructura de un truco de magia y sean capaces de escribir uno.

**Enfoque:** Mediante un truco de magia, creamos unos efectos a primera vista maravillosos o imposibles, sin explicar al público cómo lo hacemos. En esta unidad, los alumnos leerán el truco de magia de *La botella mágica* y, a través de las actividades, entenderán sus partes y la importancia de la puesta en escena. De esta forma, al final serán capaces de redactar un truco de magia.

#### Gamificación:

- En la primera sesión, el personaje les habla de las **cualidades de un buen mago**. Sobre cada cualidad hay un círculo para colocar una pegatina. Los alumnos tendrán que ir completando las actividades de la primera sesión. Cada vez que acierten una, **colocarán la pegatina correspondiente a esa actividad** en el espacio indicado. Así, irán interiorizando los requisitos para escribir trucos de magia.
- En la segunda sesión, **cuando redacten su propio truco pondrán la pegatina de «Gran mago»** simbolizando que ya son grandes escritores de trucos de magia.

Correspondencia de cada sección de la primera sesión con el Momento de lectura, la Estrategia que trabaja y su equivalencia con el Proceso de comprensión de PIRLS.

Momento de lectura	Sección	Estrategia de lectura	P. de comprensión de PIRLS
Antes de la lectura	Presentación	Doy un objetivo a la lectura	—
Antes de la lectura	Actividad 1	Activo conocimientos previos	—
Antes de la lectura	Actividad 2	Qué tengo que leer	—
Durante la lectura	Actividad 3	Elaboro la información	Interpretar e integrar ideas
Después de la lectura	Actividad 4	Visualizo e imagino	Localizar información explícita
Después de la lectura	Actividad 5	Elaboro la información	Localizar información explícita
Después de la lectura	Actividad 6	Elaboro inferencias	Extraer conclusiones directas
Después de la lectura	Actividad 7	Elaboro inferencias	Extraer conclusiones directas
Después de la lectura	Actividad 8	Realizo conexiones	Interpretar e integrar ideas
Después de la lectura	Actividad 9	Evalúo la credibilidad del texto	Evaluar elementos textuales
Después de la lectura	Actividad 10. Pensam. Crítico	Realizo conexiones	Interpretar e integrar ideas

### Tabla de correspondencia:

Resumen de cómo se integran en la primera sesión los ejes del programa.

## PRIMERA SESIÓN

### PRESENTACIÓN Y DINÁMICA INICIAL

**Propósito:** Presentar la gamificación y dar un objetivo a la lectura y actividades.

**Estrategia:** Doy un objetivo a la lectura.

#### Dinámica inicial:

- Después de leer el título y la intervención del personaje, puede ayudar a sus alumnos a **reflexionar sobre el título de la unidad**. Por ejemplo, puede preguntarle: ¿A qué te recuerda este título? ¿Cómo crees que será el truco de la unidad? ¿Conoces algún mago?
- A continuación, **lean entre todos las cualidades de un buen mago**. Los alumnos pueden añadir más cualidades, razonando su respuesta.
- Si lo ve necesario, **recuérdale la dinámica de las pegatinas**. Según decida, los alumnos pueden ir pegándolas después de corregir cada actividad o bien pegarlas todas al final, cuando se corrijan todas. En cualquier caso, no se trata de rivalizar, sino de ir logrando aprendizajes.

### ACTIVIDADES ANTES DE LA LECTURA

Nº	Solución	Propósito	Estrategia	Observaciones
1	Elsa y Harry Potter.	Que los alumnos identifiquen a los personajes de película que hacen magia.	Activo conocimientos previos.	No sería correcto señalar Dumbo, porque vuela gracias a sus grandes orejas, no porque tenga magia. Después de responder, podrían hablar sobre otros personajes que hacen magia o cuáles son sus películas favoritas de magia.
2	Creo un efecto que parece imposible en el mundo real.	Que los alumnos identifiquen un truco de magia en las imágenes.	Qué tengo que leer.	Es importante que lean las claves antes de contestar, sino después, para comprobar si acertaron.

### Presentación y dinámica inicial:

Se propone una actividad breve para empezar la unidad, reflexionando sobre el título.

### ACTIVIDADES DESPUÉS DE LA LECTURA

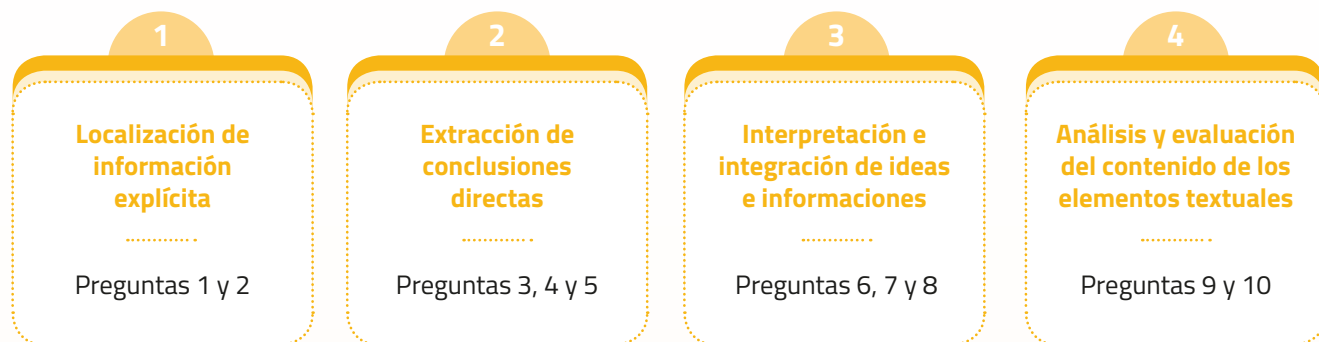
Nº	Solución	Propósito	Proceso y Estrategia
4	Respuesta abierta. El paso 1 dice: «Vacía la botella y ciérrala con el tapón». Debería verse la botella vacía y con el tapón puesto.	Que los alumnos dibujen uno de los pasos para realizar el truco.	P: Localizar información explícita. E: Visualizo e imagino.
5	De arriba abajo: 2, 1 y 3.	Que los alumnos ordenen correctamente los pasos para preparar el truco.	P: Localizar información explícita. E: Elaboro la información.
6	El agua se saldrá por el corte que indica el paso 3.	Que los alumnos piensen en las consecuencias de no cumplir un paso del truco.	P: Extraer conclusiones directas. E: Elaboro inferencias.
7	Respuesta abierta, siempre que destaquen que el truco no funcionaría. Podría ser: el teléfono no entra en la botella y cae al suelo; el truco no sale y el público se molesta; el truco se descubre, etc.	Que los alumnos piensen en las consecuencias de realizar un paso del truco sin seguir bien todas las instrucciones.	P: Extraer conclusiones directas. E: Elaboro inferencias.
8	Respuesta abierta. Tiene que ser una presentación que se dirija al público, que esté relacionada con lo que se va a hacer y lo deje con ganas de ver el truco.	Que los alumnos imaginen que están delante de un público e inventen otra presentación.	P: Interpretar e integrar ideas. E: Realizo conexiones.

**Tabla de respuestas:** Se indica la solución, el propósito, el proceso de comprensión de PIRLS, la estrategia de cada actividad y algunas observaciones.

# PRUEBAS DE EVALUACIÓN TRIMESTRAL

Al final del libro del alumno y del docente hay **tres pruebas de evaluación**, una por trimestre. Se trata de una herramienta adicional para **evaluar el avance de los alumnos en la comprensión lectora**.

- Los tres textos son **de tres géneros trabajados en ese curso**.
- Responden **diez preguntas tipo test** que siguen los procesos de comprensión de **PISA/PIRLS**.



Texto del examen.

Pueden **recortar la página** por la línea de puntos y entregarla al docente para su corrección.

**La princesa y el sapo**  
Vivian Mansour

La princesa tenía que besar a un sapo para convertirlo en príncipe y liberarlo del hechizo cruel de una bruja. Él le rogaba que uniera sus labios a su viscoso hocico, pero ella no estaba enamorada y se rehusó. La princesa se mudó a la ciudad y el sapo se quedó triste y solo.

El príncipe pudo haber sufrido un cruel final: ser devorado como ancas de rana en un restaurante francés o ser diseccionado en la clase de Biología de alguna escuela. Afortunadamente, no fue así: el príncipe, bajo la forma de sapo, descubrió que podía cantar bastante bien. Un conocido representante de ópera lo escuchó interpretar *O sole mio*, junto a un charco. Lo contrató y el sapo se volvió un famoso tenor. Viajó por todo el mundo asombrando a chicos y grandes. La princesa escuchó sobre el sapo tenor, fue al teatro a verlo y lo reconoció. Esta vez se enamoró de él y aceptó besarlo. El sapo, por fin, se transformó en un apuesto príncipe.

Lo único malo fue que le quedó el gusto de comer moscas. Pero, bueno, nadie es perfecto.



Tomado de *Habla una vez*. Cuentos de cabeza pero al revés, de Vivian Mansour, ilustración Mariana Villanueva y Estelí Maza. Ediciones El Naranjo, México DF, 2013.

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

**PRUEBA DE EVALUACIÓN 1er TRIMESTRE**  
La princesa y el sapo, Vivian Mansour (2013)

1. Lee el texto que te entregue tu profesor o profesora.  
2. Lee las preguntas sobre ese texto.  
3. Marca tus respuestas en la «Tabla de respuestas» de la siguiente página.

**1. La princesa...**  
a) contrató al sapo para que cantara.  
b) siempre quiso besar al sapo.  
c) se enamoró del sapo en cuanto lo vio.  
d) se enamoró del sapo cuando lo escuchó cantar.

**2. Cuando interpretó *O sole mio*, el sapo estaba...**  
a) en una clase de Biología.  
b) junto a la ópera.  
c) junto a un charco.  
d) en un restaurante francés.

**3. ¿Quién viajó por todo el mundo?**  
a) La princesa.  
b) El representante de ópera.  
c) Un famoso tenor de Francia.  
d) El sapo.

**4. ¿A quién le quedó el gusto de comer moscas?**  
a) Al príncipe.  
b) A la princesa.  
c) A la princesa y al príncipe.  
d) Al sapo.

**5. ¿Por qué la princesa no quiso besar al sapo?**  
a) Porque le daba asco su hocico viscoso.  
b) Porque no lo amaba.  
c) Porque no le gustaba cómo cantaba.  
d) Porque se mudó a la ciudad.

**6. El príncipe:**  
a) tenía piernas de humano y lengua de sapo.  
b) por fuera era un sapo, pero seguía siendo el príncipe.  
c) durante el día era un sapo y por la noche era un príncipe.  
d) se convierte en sapo cuando la princesa lo besa.

**7. En el mundo real, un sapo...**  
a) come insectos.  
b) canta *O sole mio*.  
c) se enamora de princesas.  
d) va al teatro.

**8. El cuento habla sobre...**  
a) la vida de los sapos.  
b) la vida de las princesas.  
c) la relación entre un sapo y una princesa.  
d) los cantantes de ópera.

**9. ¿Qué puede pasar en el mundo real?**  
a) Que un sapo hable.  
b) Que un sapo cante en la ópera.  
c) Que un sapo se convierta en príncipe.  
d) Que una princesa no quiera besar a un sapo.

**10. El autor cree que...**  
a) nadie es perfecto.  
b) el sapo y la princesa son perfectos.  
c) las moscas saben bien.  
d) todos somos perfectos.

**TABLA DE RESPUESTAS**  
Marca tu respuesta.

	a	b	c	d
1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d
7	a	b	c	d
8	a	b	c	d
9	a	b	c	d
10	a	b	c	d

¡Buena suerte!

Los alumnos responden en la **tabla de respuestas**. El docente tiene las respuestas en su manual.





## PLATAFORMA DIGITAL

Los **profesores** también pueden acceder al contenido del docente y del alumno a través de la **plataforma digital Blinklearning**. Allí encontrarán:

**Las unidades del alumno y del docente:** cada unidad se ofrece en PDF para proyectarla en clase o facilitar que el docente acceda al contenido en cualquier momento.

**Las lecturas para las tres pruebas de evaluación:** el docente podrá imprimir las y entregarlas a sus alumnos para hacer las pruebas.

**Los instrumentos de evaluación:** se facilitan las rúbricas, tablas y otras herramientas de evaluación para obtener las puntuaciones de los alumnos en las distintas dinámicas del programa.

**Recursos extra:** videos, audios extra sobre las lecturas y enlaces a textos complementarios o temas relacionados con las unidades.

**Abrapalabra 3 (Profesor)**

Introducción - Páginas iniciales y finales

Unidad 1. Verso a verso

**Unidad 2. Hace mucho tiempo**

Unidad 3. ¡A comer!

Unidad 4. Mundo animal

Unidad 5. El Olimpo

Unidad 6. Querido alumno

Unidad 7. Experimentando

Unidad 8. La leyenda de un plano

Unidad 9. Un auténtico detective

Unidad 10. Música, luces y acción

Unidad 11. Pirámides egipcias

Unidad 12. ¡Hocus pocus!

Unidad 13. Robin de Locksley

Unidad 14. ¡Pum! ¡Zas! ¡Bang!

Unidad 15. Prisioneros

Unidad 16. Profesor chiflado

Pruebas de evaluación trimestral

**Unidad 2. Hace mucho tiempo**

Contenidos de la unidad

Libro del docente

Libro del alumno

Material de apoyo

Plantilla "Producción textual"

Enlace "Para saber más"

Tabla Evaluación de la unidad

# VALOR DIFERENCIAL

Abrapalabra



## Lecturas interesantes y útiles para la vida

Los alumnos hacen **lecturas muy variadas**: trucos de magia, cuentos, leyendas, experimentos, acertijos, recetas, musicales, y muchas más.

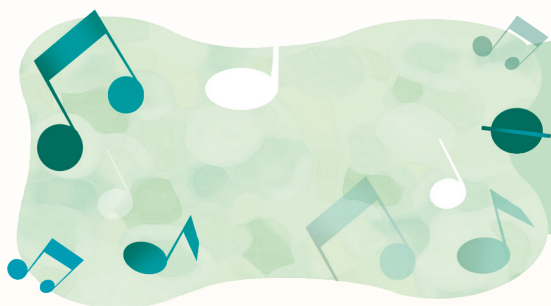
## Integración de PISA/PIRLS+Estrategias+Momentos

Abrapalabra es de los pocos programas que integra los **momentos de lectura** del pedagogo Ausubel, una selección de **estrategias de comprensión lectora** con evidencia científica y los **procesos de PISA/PIRLS**.



## Metodología por retos

La lectura y sus actividades se plantean como un reto en el que se aprende jugando. Las **pegatinas motivan el aprendizaje** y premian la comprensión.



## Metodología por proyectos

Al final de cada unidad, los alumnos demuestran lo aprendido escribiendo **sus propios textos** como proyecto de producción escrita.



## Desarrollo del pensamiento crítico

Abrapalabra enseña a los alumnos a buscar el sentido profundo de las palabras y a **pensar de manera crítica**.



## Lecturas con valores

Los alumnos aprenden valores como la humildad, la generosidad, el amor, el respeto... a través de **historias de superación**.





## BENEFICIOS

AUMENTA EL GUSTO  
POR LA LECTURA

Propone una  
mejora integral de la  
comprensión y de la  
producción escrita



Ofrece **herramientas** para que los alumnos  
continúen leyendo, comprendiendo y escribiendo



CONVIERTE AL ALUMNO  
EN EL PROTAGONISTA  
DE SU APRENDIZAJE

Fomenta el **learning by doing**,  
a través de la producción escrita

El programa está orientado a la  
mejora de los resultados en las  
pruebas de PISA y PIRLS

Visita nuestra web:  
[www.vocaeditorial.com/abrapalabra](http://www.vocaeditorial.com/abrapalabra)



# Abrapalabra

PROGRAMA DE COMPRENSIÓN LECTORA Y PRODUCCIÓN ESCRITA



REPRESENTANTE COMERCIAL



9 788412 169508