

LUDI LetRAS

Lectoescritura creativa

3 años

Guía del maestro



Tu gestor de aula, día a día

En myroom, el gestor de aula online de tekman, encontrarás todo lo que necesitas para preparar y dar tus clases, **con todos los recursos necesarios del día**, para realizar las actividades ¡en un solo clic!

The screenshot displays the 'myroom tekman' web application interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'inicio', 'programas', 'alumnos', 'grupos', and 'docentes', along with a user profile icon labeled 'MG' and 'Nombre Apellido'. Below this, a secondary bar shows 'Ludiletras', 'Infantil 4 años', and 'Año 2021 - 2022'. The main content area is titled 'T2 - Sesión 01' and includes tabs for 'guía del maestro', 'libro del alumno', and 'valora esta sesión'. The 'libro del alumno' tab is active, showing a worksheet with five colored circles containing the letter pairs 'ea', 'ei', 'ee', 'eo', and 'eu'. Below these is a grid for handwriting practice. A sidebar on the left contains a search bar and a menu with options: 'Sesiones', 'Material', 'Aplicaciones', 'Evaluación', and 'Formaciones'. At the bottom, a section titled 'Material para la sesión' lists five resources: 'Semana 1 a 2 T2', 'Bits de los ludigestos a T2', 'Bits de las vocales vacías a T2', 'Recursos lingüísticos T2', and 'Trazaletas 4 años'.

myroom
tekman

inicio programas alumnos grupos docentes MG Nombre Apellido

Ludiletras Infantil 4 años Año 2021 - 2022

T2 - Sesión 01 guía del maestro libro del alumno valora esta sesión

Buscar

Sesiones

Material

Aplicaciones

Evaluación

Formaciones

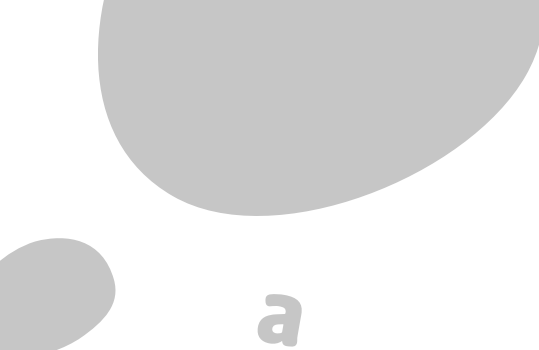
ea ei ee eo eu

1/4

PDI Ludiletras – Educación Infantil
Contenidos interactivos y animados que complementan el programa de forma lúdica.

Material para la sesión

- Semana 1 a 2 T2
- Bits de los ludigestos a T2
- Bits de las vocales vacías a T2
- Recursos lingüísticos T2
- Trazaletas 4 años



a

Ludiletras es nuestro **programa de lectoescritura** para los más pequeños y que finaliza en el primer ciclo de primaria. Con él proponemos un paso natural de Infantil a Primaria, que respeta al máximo el proceso madurativo del alumno.

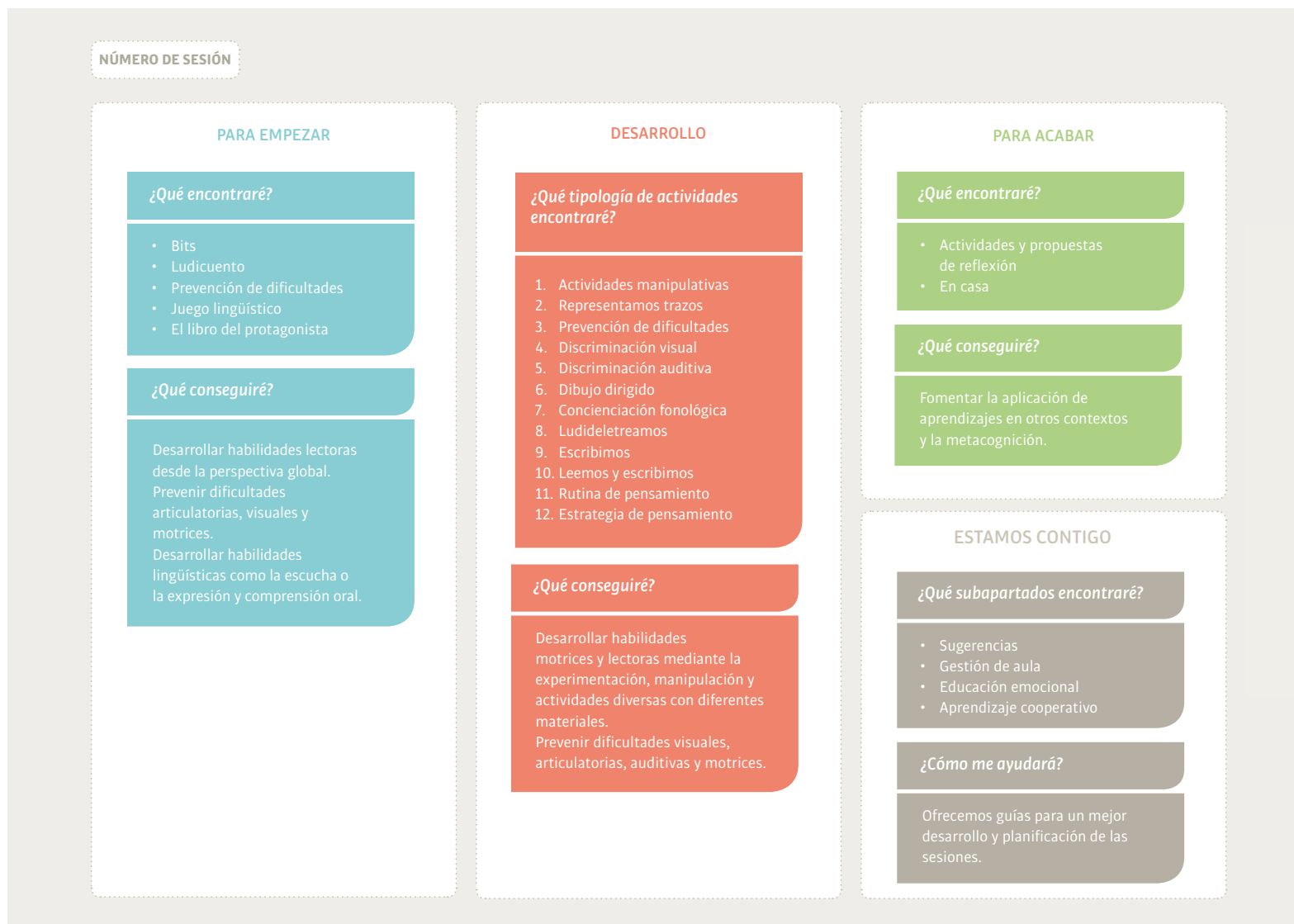
En Ludiletras de 3 a 5 años apostamos por una **metodología mixta** (métodos sintético-fonético y global). Bajo este marco, agrupamos de forma coherente, secuenciada y global una gran diversidad de estrategias de la enseñanza de la lectoescritura **para acompañar a todos los alumnos y sus necesidades**.

A continuación, encontrarás las páginas de la **Guía del maestro**, el documento en el que se describen los objetivos generales y la propuesta metodológica de lectoescritura con algunas sesiones de aprendizaje de muestra.



ESQUEMA DE LA GUÍA DEL MAESTRO

Las sesiones de Ludiletras están divididas en **tres momentos esenciales** para llevar a cabo las diferentes actividades. Te ofrecemos diversos apartados que te ayudarán a organizar las actividades y conocer los objetivos de aprendizaje.



MATERIAL ¿Qué encontraré? El material necesario para el desarrollo de la sesión.	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES ¿Qué encontraré? Las principales inteligencias múltiples que se fomentan en cada sesión.
CAPACIDADES ¿Qué encontraré? Las capacidades básicas que se fomentan en la sesión.	CULTURA DE PENSAMIENTO ¿Qué encontraré? Rutinas y estrategias para estructurar el pensamiento y hacerlo visible.
OBJETIVOS ¿Qué encontraré? Los objetivos de aprendizaje que se pretenden conseguir.	REPRODUCCIÓN DEL LIBRO DEL ALUMNO ¿Qué encontraré? La ficha del libro del alumno con la que se culminará y se pondrán en práctica, de manera sencilla, los aprendizajes adquiridos durante la sesión.
EVALUACIÓN ¿Qué encontraré? Los ítems que te ayudarán a observar y evaluar las capacidades desarrolladas en la sesión.	

Objetivos · 1.^{er} trimestre

Los objetivos que se pretenden conseguir en el primer trimestre son:

- Expresarse de forma ordenada y con una entonación adecuada.
- Expresar sensaciones y opiniones a través de la observación de imágenes.
- Iniciarse en la expresión de experiencias y vivencias.
- Aumentar y aprender vocabulario relacionado con la propia experiencia y con los ludicuentos.
- Mostrar interés por la escucha de textos (cuentos, canciones, adivinanzas, poemas...).
- Comprender oralmente diferentes recursos lingüísticos (cuentos, poemas, refranes, etc.).
- Valorar la importancia de la nariz y la lengua para la expresión oral.
- Desarrollar la coordinación oculomanual en la realización de los trazos.
- Desarrollar la motricidad fina a través de técnicas gráfico-plásticas.
- Empezar a distinguir la mano dominante de la no dominante.
- Desarrollar las habilidades corporales básicas para la escritura, la postura y la formación de la pinza.
- Ejercitar trazos libres.
- Interiorizar los trazos de grafomotricidad con el propio cuerpo.
- Realizar los trazos de grafomotricidad (levantado, dormido, inclinado, sentado, ventana, cruce, aro, iglú, arco, ola) con diversos materiales.
- Realizar los trazos trabajados siguiendo la direccionalidad y orientación.
- Repasar los trazos trabajados y el trazo de la *i* en un espacio acotado.
- Repasar, copiar y escribir el propio nombre en letra de palo.
- Identificar y reconocer visualmente el abecedario en mayúsculas.
- Reconocer e identificar visualmente la vocal *i* minúscula y mayúscula.
- Reconoce el sonido de la *i*.
- Identificar y clasificar palabras que comiencen, acaben o contengan la vocal *i*.
- Conocer las palabras de los ludicuentos y de los bits.
- Identificar el propio nombre y la inicial.
- Identificar y reproducir los ludigestos de las vocales.
- Ejecutar los trazos necesarios para realizar el dibujo dirigido y el dibujo libre.

- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Tener curiosidad por experimentar y manipular diversos instrumentos y materiales: palos de helado, gomets, telas, papeles, tizas, pinzas de ropa...
- Usar la pizarra digital como recurso visual y auditivo para la explicación de cuentos.
- Utilizar técnicas plásticas para hacer representaciones libres de manera creativa.
- Experimentar las canciones de Ludiletras con los gestos y el movimiento.
- Explorar materiales y objetos del entorno como carteles, etiquetas, revistas, etc., que contengan texto escrito.
- Participar en diálogos grupales e iniciarse en el turno de palabra.
- Iniciarse en la colaboración en actividades grupales.
- Iniciarse en la expresión de sensaciones y aprendizajes durante las actividades por medio de diferentes lenguajes.

Sesión 17

FICHA DEL ALUMNO 7

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- El abecedario en mayúsculas de las letras **A, B, C, D, E, F, G, H, I** y el dígrafo **CH**.
- Los nombres de los alumnos de la clase.
- Trazo levantado y trazo dormido.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Palos vivos de Brasil*.

Juego lingüístico

- Preguntamos a los alumnos qué canción les gusta y escogemos una canción para cantarla entre todos. Es un buen momento para que estén de pie y tengan libertad de movimiento, para que puedan expresar corporalmente lo que la canción les transmita.

Desarrollo

Representamos trazos

- Animamos a los niños a que jueguen a los bolos. Para ello colocamos cinco bolos detrás de una línea y, a tres metros, colocamos otra línea con cinco pelotas de espuma. Los alumnos deben rodar la pelota a ras del suelo hasta llegar a un bolo y hacerlo caer. Si fallan, pueden intentarlo de nuevo. Insistimos en que la pelota no se puede lanzar, tiene que rodar, dibujando un trazo vertical.
- Con tiza o cinta adhesiva de diferentes colores, trazamos cinco cuadrados grandes en el suelo de la clase. Colocamos a dos alumnos en los vértices de salida de cada cuadrado y los animamos a caminar por los lados levantados manteniendo el equilibrio. Después, dos alumnos más, y así sucesivamente hasta que pasen todos los alumnos por todos los cuadrados e interioricen los trazos levantados.
- Para esta actividad, utilizamos la plantilla *Jugamos con los trazos 1* que se encuentra en el apartado *Para aprender más* y daremos palos de helado a los alumnos. Les explicamos que colocaremos los trazos que vamos a aprender a dibujar en el cuadrado. A continuación les pedimos que coloquen palos en el cuadrado formando levantados.

Para acabar

- Mostramos los bits de los nombres para que cada alumno reconozca e identifique la primera letra de su nombre. Previamente destacamos en color rojo su inicial para que el alumno se fije bien en ella. A continuación les animamos a identificar los nombres de sus compañeros que tengan la misma letra como inicial.

Estamos contigo

Sugerencias

- Con la plantilla *Jugamos con los trazos*, los alumnos se inician en la preescritura mediante los trazos. Previamente, es importante verbalizar y repasar el trazo con el dedo índice y ejemplificar la actividad para facilitarles el proceso a seguir, teniendo en cuenta el inicio y la direccionalidad.

Educación emocional

- La actividad *Representamos trazos* te permitirá trabajar la educación emocional. El juego, además de actuar como agente socializador, favorece el desarrollo de la tolerancia y la capacidad de superación del alumno. Mediante el mismo, los alumnos empezarán a conocer la importancia de respetar tanto a los compañeros como las normas y los turnos de los juegos.

MATERIAL

- Bits de los nombres de los alumnos.
- Bits del abecedario en mayúsculas.
- Bits de grafomotricidad.
- Ludicuento *Palos vivos de Brasil*.
- Bolos y pelotas de espuma.
- Tiza o cinta adhesiva.
- Plantilla *Jugamos con los trazos 1*.
- Palos de helado.

OBJETIVOS

- Desarrollar gusto por la escritura a través de los trazos.
- Realizar trazos en un espacio gráfico delimitado.

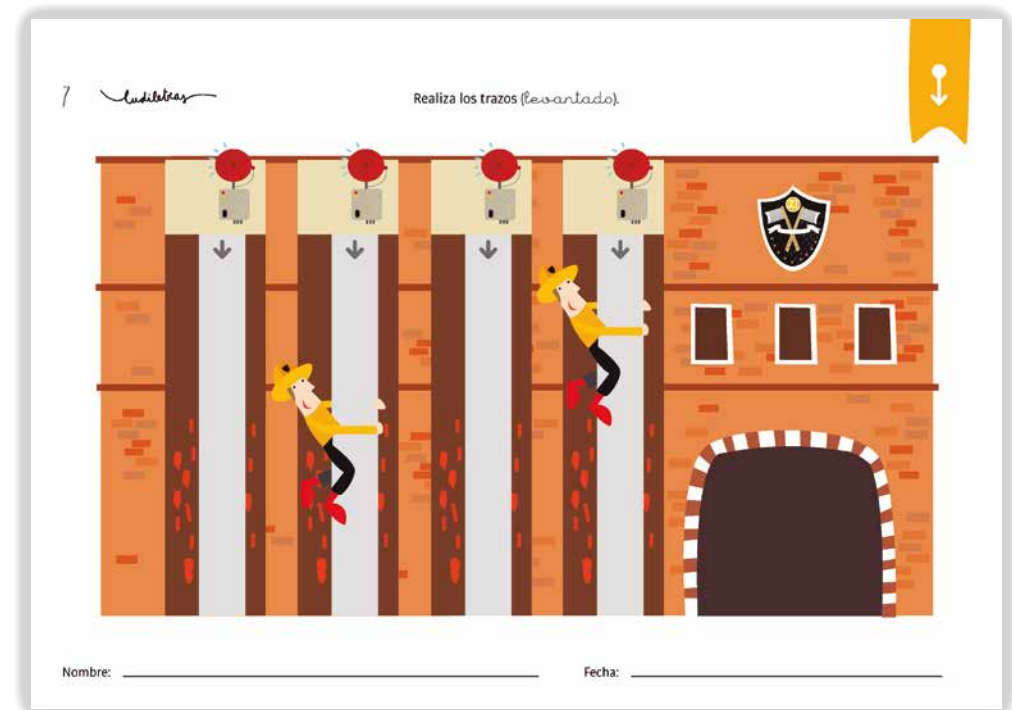
EVALUACIÓN

- Muestra motivación para realizar el trazo de preescriptura indicado.
- Es capaz de ubicar el trazo levantado en el cuadrado.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia visual-espacial.
- Inteligencia interpersonal.
- Inteligencia corporal-cinestésica.



Sesión 42

FICHA DEL ALUMNO 32

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- El abecedario en mayúsculas ordenado.
- Los nombres de los alumnos de la clase.
- Trazos levantado, dormido, sentado, ventana, cruce, aro, iglú, inclinado, arco y ola.
- Vocales mayúsculas y minúsculas.
- Los ludigestos.
- Imágenes de las cartas de la *Caja de sonidos* de la *i*.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *China, la muralla eterna*.

Prevención de dificultades

- Repartimos a los alumnos un pañuelo de papel y les pedimos que cojan aire por la nariz, cierren la boca y lo suelten por la nariz de golpe. Cuando el órgano respiratorio está despejado jugamos a respirar bien. Nos tapamos la fosa derecha con el dedo índice e inspiramos y espiramos por la fosa izquierda, y a la inversa. Luego inspiramos por la nariz y espiramos por la boca de forma lenta y rápida. Por último, inspiramos y espiramos solo por la nariz con la boca cerrada.
- Una vez realizado este ejercicio u otro de respiración es el momento para tomar unos minutos y hablar de la respiración: necesitamos respirar para vivir, controlar la respiración nos ayuda a tomar conciencia de nuestro cuerpo, relajarnos etc.

Desarrollo

Representamos trazos

- Observamos la letra *i* en tamaño grande en la pizarra. Los niños realizan su trazo en el aire y decimos todos a la vez: «Un levantado, un inclinado y un puntito». A continuación dibujamos el grafema *i* gigante en el suelo con cinta adhesiva y lo repasamos con el dedo, andamos sobre él, pasamos un cochecito atendiendo a la direccionalidad... A continuación utilizamos la plantilla *Jugamos con los trazos 1*, palos de helado y piedrecitas para trazar la vocal.

Discriminación visual

- Esparcimos las cartas de vocabulario de la *Caja de sonidos* en medio de un círculo y animamos a los niños a comparar, contrastar e identificar el fonema /i/. Los alumnos identifican sucesivamente las tarjetas que llevan el fonema /i/.

Para acabar

- Preguntamos a los alumnos cómo les ha ido la experiencia de trazar la vocal *i*, qué trazos se necesitan para formarla, etc. Para finalizar la sesión, trazamos en gran grupo la vocal *i* verbalizando los trazos necesarios. Para finalizar la sesión, pedimos a un voluntario que trace la vocal en la pizarra.

Estamos contigo

Educación emocional

- La actividad de *Prevención de dificultades* te permitirá trabajar la educación emocional. Enseñar a ser conscientes de la respiración y respirar bien tiene muchas ventajas. Así, las actividades de respiración permitirán que los alumnos se den cuenta de cómo respiramos y de cómo nuestra respiración muestra cómo nos sentimos y cómo estamos (tranquilos, nerviosos, alegres o enfadados).

MATERIAL

- Bits de los nombres de los alumnos.
- Bits del abecedario en mayúsculas.
- Bits de grafomotricidad.
- Bits de las vocales.
- Bits de los ludigestos.
- Ludicuento *China, la muralla eterna*.
- Pañuelos de papel.
- *Caja de sonidos*.
- Plantilla *Jugamos con los trazos 1*.

OBJETIVOS

- Disfrutar de la preescritura con diferentes materiales.
- Participar en el diálogo grupal.

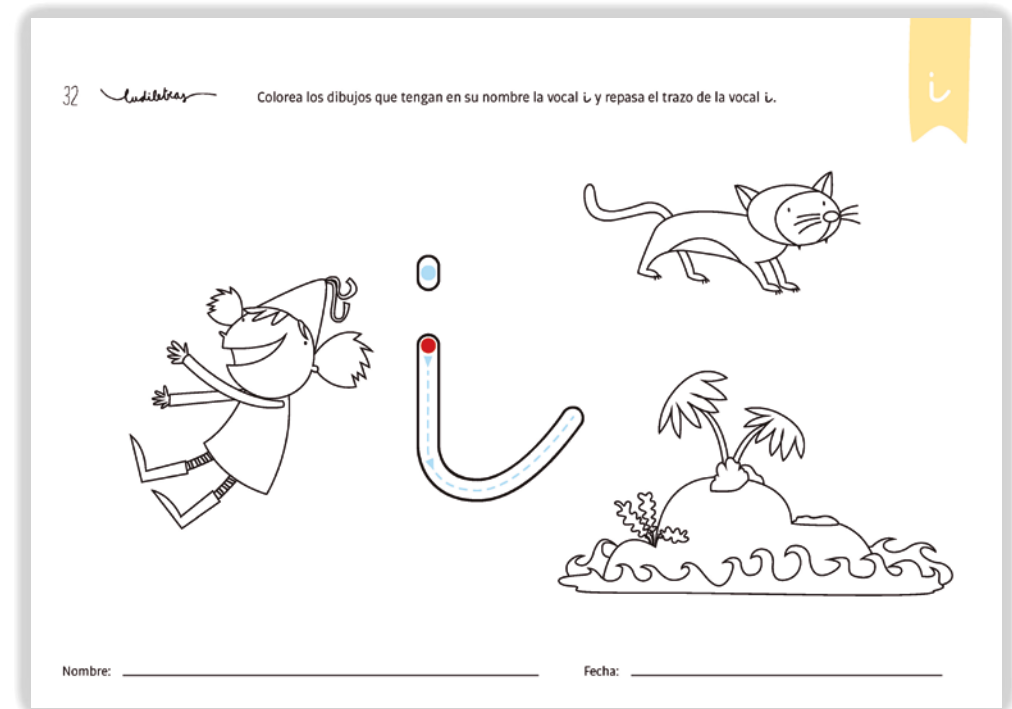
EVALUACIÓN

- Muestra interés al realizar el trazo de la vocal i.
- Es capaz de compartir su experiencia sobre el trazo de la i.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia visual-espacial.
- Inteligencia interpersonal.
- Inteligencia lingüístico-verbal.



Sesión 44

FICHA DEL ALUMNO 34

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- El abecedario en mayúsculas ordenado.
- Los nombres de los alumnos de la clase.
- Trazos levantado, dormido, sentado, ventana, cruce, aro, iglú, inclinado, arco y ola.
- Vocales mayúsculas y minúsculas.
- Los ludigestos.
- Imágenes de las cartas de la *Caja de sonidos* de la *i*.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *China, la muralla eterna*.

Juego lingüístico

- Volvemos a escuchar el cuento *Los tres bandidos*, de Tomi Ungerer, pero esta vez fijándonos en las ilustraciones. Debemos fijarnos en el predominio de negros y azules en las primeras páginas que permiten reflejar el mundo delictivo que pretende atemorizarnos por la maldad de los tres bandidos. Y de cómo al final de la historia aparecen tonos que se suavizan con la aparición de la pequeña Úrsula, que les enseña a amar y a mostrarse buenos y caritativos.

Desarrollo

Representamos trazos

- Dibujamos en la pizarra la vocal *i* y retamos a los alumnos a que, en parejas, representen la vocal con su cuerpo. Guiamos a dos voluntarios que ejemplificarán la representación y, a continuación, las demás parejas siguen el ejemplo. Es interesante fotografiarlos y proyectar el resultado para comprobar que la representación corporal se aproxima la vocal *i*.
- Practicamos el trazo de la vocal *i* en *La casa de la i*. Para ello, cada alumno individualmente repasa con el dedo índice las vocales siguiendo la direccionalidad a nuestras órdenes: «¿Todos veis la primera *i*? Ponemos el dedo índice en el vértice del cuadrado, trazamos un levantado que baja y un inclinado y... ¡pin!, un puntito separado». Así, sucesivamente, repetimos el mismo proceso con todas las *i*.

Concienciación fonológica

- Sentados en círculo, cerramos los ojos y pensamos durante un par de minutos nombres de los compañeros o de la familia que contengan la vocal *i*. Alentamos a los alumnos a que comuniquen el nombre que han pensado realizando el ludigesto de la *i*. A medida que los niños van diciendo los nombres, los vamos escribiendo en letra ligada y van identificando la letra *i*.

Para acabar

- Nos sentamos en círculo y vamos diciendo palabras, algunas que contengan la vocal *i* y otras que no. Si los alumnos identifican auditivamente la *i*, se levantan y saltan realizando el ludigesto correspondiente.

Estamos contigo

Sugerencias

- Después de unas cuantas sesiones identificando la vocal *i*, es un buen momento para valorar si los alumnos la identifican visualmente en la ficha. Cuando hayan acabado, es interesante corregirla en gran grupo proyectando la ficha y, por turnos, los alumnos la identifican y la repasan.
- Animamos a los alumnos a ejercitar la escritura de su nombre en letra de palo en *Practico mi nombre* que encontrarán en el apartado *Para aprender más*. Para facilitar su escritura ofrece a tus alumnos los bits con su nombre.

MATERIAL

- Bits de los nombres de los alumnos.
- Bits del abecedario en mayúsculas.
- Bits de grafomotricidad.
- Bits de las vocales.
- Bits de los ludigestos.
- Ludicuento *China, la muralla eterna*.
- *Los tres bandidos*, de Tomi Ungerer.
- Plantilla de *La casa de la i*.

OBJETIVOS

- Discriminar visualmente la vocal *i*.
- Tomar iniciativa en los juegos y actividades.

EVALUACIÓN

- Discrimina la vocal *i* en algunas palabras de la ficha del alumno.
- Muestra cierta iniciativa en las actividades grupales.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia visual-espacial.
- Inteligencia corporal-cinestésica.

34

Ludibitas

Discrimina visualmente la vocal *i* y rodéala en las siguientes palabras.



Nombre: _____

Fecha: _____

Objetivos · 2.º trimestre

Los objetivos que se pretenden conseguir en el segundo trimestre son:

- Expresarse de forma ordenada de manera guiada.
- Expresar sensaciones y opiniones a través de la observación de imágenes.
- Iniciarse en la expresión de experiencias y vivencias.
- Participar en diálogos grupales e iniciarse en el turno de palabra.
- Aumentar y aprender vocabulario relacionado con la propia experiencia y con los ludicuentos.
- Mostrar interés por la escucha de textos (cuentos, canciones, adivinanzas, poemas...).
- Comprender oralmente diferentes recursos lingüísticos (cuentos, poemas, refranes, etc.).
- Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de los trazos.
- Desarrollar la motricidad fina a través de técnicas gráfico-plásticas.
- Empezar a manifestar predominancia de un lado sobre el otro.
- Desarrollar las habilidades corporales básicas para la escritura, la postura y la formación de la pinza.
- Desarrollar el control segmentario de manos y dedos.
- Interiorizar los trazos de grafomotricidad con el propio cuerpo.
- Realizar los trazos de grafomotricidad (levantado, dormido, inclinado, sentado, ventana, cruce, aro, iglú, arco, ola, ondulados, oblicuos) con diversos materiales.
- Identificar los trazos necesarios para escribir las vocales *i* y *u*.
- Realizar los trazos trabajados siguiendo la direccionalidad y orientación.
- Repasar los trazos trabajados y el trazo de la *i* y *u* en un espacio acotado.
- Repasar, copiar y escribir el propio nombre en letra de palo.
- Identificar y reconocer visualmente el abecedario en mayúsculas.
- Reconocer e identificar visualmente la vocal *i* y *u* en minúscula y mayúscula.
- Reconoce el sonido de la *i* y *u*.
- Identificar y clasificar palabras que comiencen, acaben o contengan la vocal *i* y *u*.
- Conocer las palabras de los ludicuentos y de los bits.
- Identificar el propio nombre y las letras que contiene.
- Identificar y reproducir los ludigestos de las vocales.

- Ejecutar los trazos necesarios para realizar el dibujo dirigido.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Tener curiosidad por experimentar y manipular diversos instrumentos y materiales: palos de helado, gomets, telas, papeles, tizas, pinzas de ropa...
- Usar la pizarra digital como recurso visual y auditivo para la explicación de cuentos.
- Utilizar técnicas plásticas para hacer representaciones libres de manera creativa.
- Experimentar las canciones de Ludiletras con los gestos y el movimiento.
- Explorar materiales y objetos del entorno como carteles, etiquetas, revistas... que contengan texto escrito.
- Iniciarse en la colaboración en actividades grupales y en la reflexión posterior.
- Iniciarse en la expresión de sensaciones durante las actividades por medio de diferentes lenguajes.
- Iniciarse en la reflexión sobre los propios aprendizajes.

Sesión 47

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- El abecedario en mayúsculas (desordenado).
- Los nombres de los alumnos en minúsculas.
- Trazo levantado, dormido, sentado, ventana, inclinado y tipi.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Spiderman en Manhattan*.

Prevención de dificultades

- Para trabajar la motricidad gruesa, salimos al patio y pedimos a los alumnos que copien los movimientos de algunos animales. Animamos a los alumnos a que se conviertan en una pequeña oruga. Pedimos que se tumben en el suelo y, con la ayuda de los brazos y las piernas, hagan fuerza para elevar el pecho mientras avanzan. También podemos imitar el gorila. Para ello, tienen que caminar en cuclillas mientras se golpean el pecho con las manos. Un buen ejercicio para, además, trabajar el equilibrio. Para acabar, les pedimos que caminen como un canguro, dando pequeños saltitos.

Desarrollo

Concienciación fonológica

- Presentamos la adivinanza de la vocal **u**. La repetimos un par de veces y preguntamos: «¿Sabéis de qué se trata?». Dejamos unos momentos para que los alumnos expresen libremente sus ideas. Para facilitar la respuesta, podemos mostrar algunos bits en los que aparezcan la vocal **u** y la consonante **n**.
- Clasificamos las cartas de la **Caja de sonidos** en varios grupos, de acuerdo con el sonido inicial de cada nombre. Procuramos que en cada grupo haya tres o cuatro cartas e incluimos a continuación una que corresponda a un dibujo cuyo sonido inicial sea una letra diferente. Entregamos un grupo de cartas a cada pareja. Los dos niños de la pareja se colocarán enfrente de sus compañeros e irán mostrando las cartas al mismo tiempo que dicen en voz alta su nombre. Después, identificarán y separarán la carta que corresponda al sonido inicial diferente.

Representamos trazos

- Buscamos palos o ramas de árbol delgadas. Todas deben ser más o menos del mismo tamaño; si no, habrá que romperlas. Contamos cuántas ramas necesitamos para trazar la **u** y pedimos a los niños que las usen para trazar esa vocal en el suelo.

Para acabar

- Pedimos a los alumnos que nos expliquen qué letras hemos trabajado durante el trimestre. Les preguntamos cómo identifican la letra **u**, cómo saben que se trata de esa letra y no de otra. Finalmente, reseguimos la vocal **u** en mayúscula en el **Traza letras** verbalizando los trazos.

Estamos contigo

Sugerencias

- Los alumnos pueden trabajar con la ficha **Paraguas primaveral** de **Papel y Cola** que se encuentra en el apartado **Para aprender más**. Primero, deben estampar un arco iris en su interior con pintura de los siete colores del arco iris. Los alumnos deben empezar a estampar cada arco por el exterior del paraguas con su dedo índice, siguiendo el orden adecuado: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil y violeta. Dejamos que se seque la pintura mientras cada niño colorea con ceras blandas el mango del paraguas. Por último, recortamos y enganchamos el paraguas.

Gestión de aula

- Con anterioridad a la sesión, si no disponemos de palos y ramas en el patio, preparemos el material necesario para llevar a cabo la actividad **Representamos trazos**.
- Si no diera tiempo a realizar la actividad de **Prevención de dificultades** durante la sesión, podemos hacerlo en otro momento del día (durante el recreo, en psicomotricidad, etc.).

MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los nombres de los alumnos.
- Bits de grafomotricidad.
- Ludicuento *Spiderman en Manhattan*.
- Palos o ramas.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.
- Adivinanza de la vocal *u*, en *Recursos lingüísticos*.
- *Trazalettras*.

OBJETIVOS

- Reconocer auditiva y visualmente la vocal *u*.
- Adquirir confianza en la participación en actividades grupales.

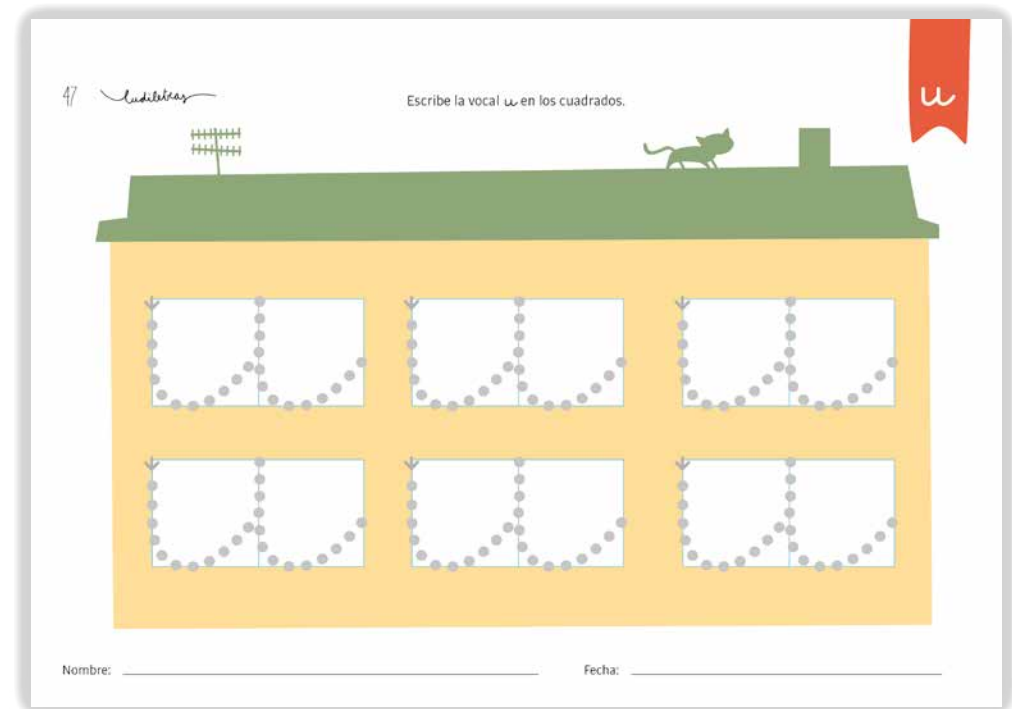
EVALUACIÓN

- Identifica la vocal *u* en la actividad de *Concienciación fonológica*.
- Muestra cierta confianza para participar en el *Juego lingüístico*.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia visual-espacial.
- Inteligencia lingüístico-verbal.
- Inteligencia intrapersonal.



Sesión 49

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- El abecedario en mayúsculas (desordenado).
- Los nombres de los alumnos en minúsculas.
- Trazo levantado, dormido, sentado, ventana, inclinado y tipi.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Spiderman en Manhattan*.

Juego lingüístico

- Mostramos imágenes de un día lluvioso y de los elementos característicos de estos días (botas, paraguas, etc.) y pedimos a los alumnos que expresen lo que la imagen les sugiere. A continuación, les recitamos a los alumnos el refrán del mes de abril.

Desarrollo

Escribimos

- Proporcionamos a cada alumno su foto en tamaño DIN A6 (10x15 cm). Deben pegarla en una cartulina blanca de tamaño DIN A4 (vertical). Tomando la foto como punto de partida, deben acabar de dibujar, contornear y colorear el cuerpo. Posteriormente, tienen que escribir su nombre en la parte inferior. Una vez acabados todos los dibujos, los recogemos y preparamos con ellos un álbum para la clase.

Concienciación fonológica

- Jugamos con el **Memory 1**. Para ello, presentamos a los alumnos las cartas de las vocales, en mayúsculas, dispuestas en parejas sobre la mesa, y preguntamos: «¿Qué letra es esta?», «¿Y esta?». Las observamos durante unos minutos, las mezclamos y las colocamos en hileras con la letra boca abajo. Por turnos, cada jugador levanta dos letras. Si coinciden, se las queda; si no, las deja de nuevo en la hilera. El juego continúa ordenadamente y finaliza cuando se agotan las cartas. Podemos aumentar la dificultad añadiendo consonantes a medida que van adivinando las vocales.

Para acabar

- Escribimos la primera letra del nombre de algún alumno de la clase y tantas rayas cortitas dormidas como letras posea el nombre de dicho alumno. Animamos a los niños a que levanten el brazo para decir la siguiente letra u otra letra que posea ese nombre, y así sucesivamente hasta que adivinen de quién se trata.

Estamos contigo

Sugerencias

- Durante el **Juego lingüístico**, si es necesario, podemos guiar a los alumnos con preguntas para cumplir con los tiempos establecidos para cada actividad.
- Es un buen momento para evaluar la evolución de cada uno de los alumnos en lo que respecta a la escritura de su nombre.

MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los nombres de los alumnos.
- Bits de grafomotricidad.
- Ludicuento *Spiderman en Manhattan*.
- Refrán del mes de abril, en *Recursos lingüísticos*.
- Fotos de los alumnos y cartulina blanca.
- *Memory 1*.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.

OBJETIVOS

- Escribir el propio nombre.
- Mostrar una actitud positiva para encontrar el nombre.

EVALUACIÓN

- Muestra interés por escribir su nombre.
- Muestra entusiasmo en la búsqueda del nombre del compañero en el juego de *Para acabar*.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia visual-espacial.
- Inteligencia lingüístico-verbal.

49 *Ludibitras* Escribe tu nombre.

POSTAGE PAID

Haz un dibujo.

Nombre: _____ Fecha: _____

Objetivos · 3.º trimestre

Los objetivos que se pretenden conseguir en el tercer trimestre son:

- Expresarse de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.
- Expresar sensaciones y opiniones a través de la observación de imágenes.
- Expresar experiencias y vivencias a través de una exposición guiada.
- Aumentar y aprender vocabulario relacionado con la propia experiencia y con los ludicuentos.
- Participar en diálogos grupales e iniciarse en el turno de palabra.
- Utilizar el lenguaje oral en contextos de comunicación: juego, conversación...
- Mostrar interés por la escucha de textos (cuentos, canciones, adivinanzas, poemas...).
- Comprender oralmente diferentes recursos lingüísticos (cuentos, poemas, refranes, etc.).
- Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de los trazos.
- Empezar a manifestar predominancia de un lado sobre el otro.
- Desarrollar las habilidades corporales básicas para la escritura, la postura y la formación de la pinza.
- Iniciarse en el uso de las tijeras.
- Utilizar el punzón con mayor precisión.
- Desarrollar el control segmentario de manos y dedos.
- Interiorizar los trazos de grafomotricidad con el propio cuerpo.
- Ejecutar los trazos necesarios para realizar el dibujo dirigido.
- Realizar los trazos de grafomotricidad (levantado, dormido, inclinado, sentado, ventana, cruce, aro, iglú, arco, ola, ondulados, oblicuos, bucle) con diversos materiales.
- Identificar los trazos necesarios para escribir las vocales *i*, *u* y *a*.
- Realizar los trazos trabajados siguiendo la direccionalidad y orientación.
- Repasar los trazos trabajados y el trazo de la *i*, *u* y *a* dentro y fuera de la cuadrícula.
- Identificar y reconocer visualmente el abecedario en mayúsculas.
- Reconocer e identificar visualmente la vocal *i*, *u* y *a* en minúscula y mayúscula.
- Reconoce el sonido de la *i*, *u* y *a*.
- Identificar y clasificar palabras que comiencen, acaben o contengan la vocal *i*, *u* y *a*.
- Conocer las palabras de los ludicuentos y de los bits.

- Identificar el propio nombre y las letras que contiene.
- Identificar los ludigestos de las vocales.
- Reproducir los ludigestos de las vocales trabajadas.
- Escribir el propio nombre en letra mayúscula.
- Iniciarse en la escritura de nombres diferentes al suyo.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Tener curiosidad por experimentar y manipular diversos instrumentos y materiales: palos de helado, gomets, telas, papeles, tizas, pinzas de ropa...
- Usar la pizarra digital como recurso visual y auditivo para la explicación de cuentos.
- Utilizar técnicas plásticas para hacer representaciones libres de manera creativa.
- Experimentar las canciones de Ludiletras con los gestos y el movimiento.
- Explorar materiales y objetos del entorno como carteles, etiquetas, revistas... que contengan texto escrito.
- Iniciarse en la colaboración en actividades grupales y en la reflexión posterior.
- Iniciarse en la expresión de sensaciones durante las actividades por medio de diferentes lenguajes.
- Iniciarse en la reflexión sobre los propios aprendizajes.

Sesión 10

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Ludigestos de las vocales.
- Los nombres de los alumnos de la clase.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Japón, un país redondo*.

Juego lingüístico

- Mostramos a los alumnos las imágenes del cuento *Pedro y el lobo*. Las observamos y tratamos de recordar cómo empieza la historia. Pensamos en cómo van apareciendo los instrumentos: «¿Cuál es el instrumento que se parece al pato?», «¿Por qué el oboe es el abuelo de Pedro?», etc. A continuación, hablamos de lo que más nos ha gustado del cuento y de lo que menos; de lo más divertido y de lo menos divertido; del animal más simpático y del menos simpático; del personaje con el que nos quedaríamos si tuviéramos que elegir uno y, finalmente, de si hemos aprendido alguna enseñanza de esta historia.

Desarrollo

Representamos trazos

- Observamos la letra **a** dibujada en tamaño grande en la pizarra. Los alumnos realizan su trazo en el aire y decimos todos a la vez: «Trazamos un aro, un levantado y un inclinado».

Aprendizaje cooperativo

Llevamos a cabo la técnica cooperativa *Lápices al centro*. Organizamos a los alumnos en su equipo base, asignamos los roles que desempeñará cada uno y seguimos estos pasos:

- Los alumnos deben pensar en nombres de objetos, animales o personas que empiecen o contengan el fonema /a/ y, por turnos, aportan sus ideas. Todos los equipos siguen la instrucción «¡Lápices al centro!», que significa que deben dejar sus lápices, pensar en los posibles objetos, elementos o animales y ponerse de acuerdo en lo que dibujarán. En ese momento hay que incidir en que pueden hablar pero no dibujar.
- A continuación, los alumnos aportan sus ideas por turnos y deciden qué dibujarán.
- Una vez que todos los integrantes del equipo han consensuado qué van a dibujar, cada alumno coge su lápiz y dibuja en silencio e individualmente. Si alguien tiene una duda sobre el procedimiento o encuentra alguna dificultad, le dice a su equipo «¡Lápices al centro!». Entonces, se vuelven a repetir los pasos 2, 3 y 4 hasta que todos los miembros del equipo hayan resuelto sus dudas.
- Al acabar la actividad, los alumnos pueden evaluar el desarrollo de la técnica mediante el instrumento de evaluación de aprendizaje cooperativo.

Para acabar

- Entre todos, vamos comprobando que los dibujos realizados en la actividad anterior, empiezan o contienen el fonema /a/.

En casa

- Hoy, el alumno al que le corresponda se llevará *El libro del protagonista*, y será el protagonista de la semana que viene. Con la ayuda de su familia, el alumno elaborará su historia personal sirviéndose de fotografías y de experiencias que recuerde o le explique su familia. La semana que viene, le invitaremos a que comparta su historia.

Estamos contigo

Sugerencias

- Para facilitar a los alumnos la realización de la técnica cooperativa, podemos pasar las cartas de la *Caja de sonidos* de la **a** conjuntamente con los bits.
- Es imprescindible explicarles los pasos y ejemplificar el proceso a seguir en la técnica cooperativa. En el momento de la realización, es importante ir pasando por las diferentes mesas para observar el desarrollo de la actividad, así como para valorar las aportaciones y la actitud de los alumnos.

MATERIAL

- Bits de los ludigestos de las vocales.
- Bits de los nombres de los alumnos.
- Ludicuento *Japón, un país redondo*.
- Cuento e imágenes de *Pedro y el lobo*, de Serguéi Prokófiev.
- *El libro del protagonista*.
- Instrumento de evaluación de aprendizaje cooperativo.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.

OBJETIVOS

- Disfrutar de la lectura del cuento.
- Iniciarse en la evaluación de aprendizaje cooperativo.

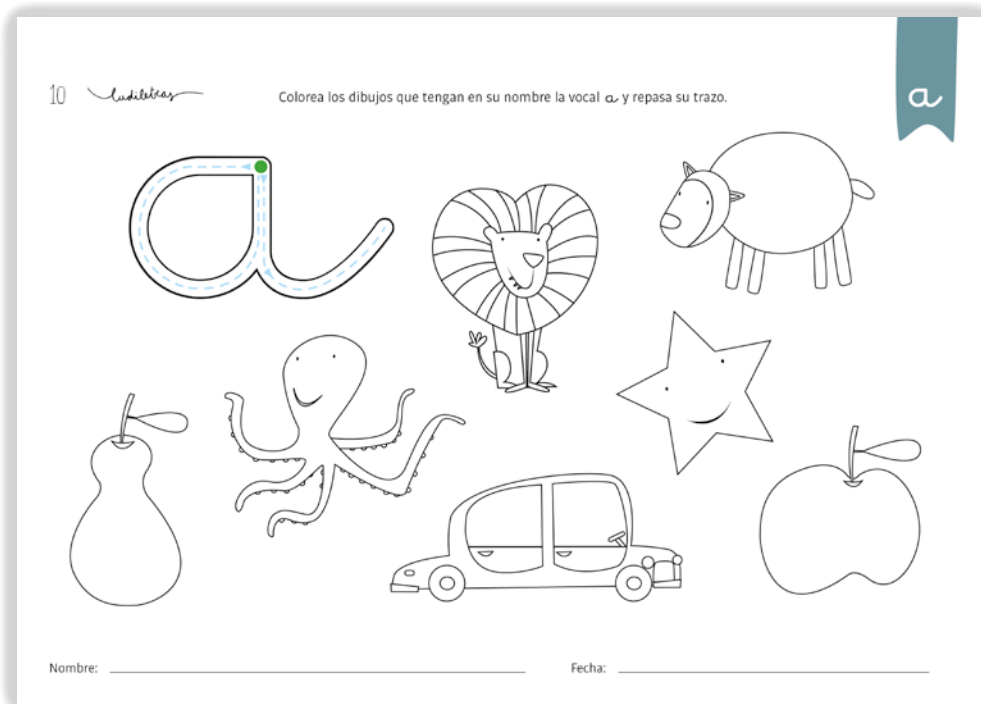
EVALUACIÓN

- Se muestra motivado al escuchar el cuento.
- Muestra interés por evaluar el trabajo del grupo a través del instrumento de aprendizaje cooperativo.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia visual-espacial.
- Inteligencia interpersonal.



Sesión 28

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Vocales minúsculas y mayúsculas.
- Los nombres de los alumnos de la clase.
- Bits de grafomotricidad.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Islandia, la isla que fuma*.

Juego lingüístico

- Sugerimos a los alumnos que estén muy atentos, ya que vamos a presentar una adivinanza. Las recitamos y las repetimos dos veces, gesticulando para que quede más claro. Preguntamos: «¿Alguien sabe de qué animal hablamos?», «¿Cómo se desplaza?», «¿Qué pasaría si...?», etc. Estimulamos su pensamiento planteando diferentes problemas y buscando soluciones.

Desarrollo

Dibujo dirigido

- Mostramos paso a paso el dibujo del caracol que vamos a trazar. Primero trazamos con lápiz una espiral para la concha. A continuación, dibujamos el cuerpo y los cuernos. Para acabar, completamos el dibujo con un fondo y proporcionamos ceras blandas a los alumnos para que lo coloreen.

Actividad manipulativa

- Agrupados por mesas, los alumnos elaboran un mural de caracoles en un charco. A la mitad del grupo le proporcionamos un papel blanco y pintura verde para que tracen un círculo con el dedo. A continuación, con pintura verde más oscura, deben trazar una espiral encima del círculo, de manera que la concha quede encima del círculo. A la otra mitad del grupo le proporcionamos un papel blanco y pintura amarilla y naranja para que hagan un círculo y dibujen la espiral encima con el color más oscuro. Una vez seco, en un papel de embalaje dibujan el agua de los charcos, mojando el papel con la mano y dibujando el agua con los dedos manchados de pintura azul. Mientras se seca, recortamos los círculos y los pegamos encima de los charcos. Con pintura de otro color pintamos el cuerpo y los cuernos de los caracoles.

Para acabar

- Salimos al pasillo o a una sala polivalente para tener más espacio y organizar una carrera de caracoles. En una punta pegamos cinta adhesiva para marcar la salida y, a unos diez metros ponemos un cartel donde ponga «META». Hacemos grupos de cinco y les pedimos que se coloquen detrás de la cinta adhesiva estirados boca abajo. Cuando demos la señal, tienen que arrastrarse como caracoles hasta llegar a la meta.
- Al acabar, preguntamos a los alumnos cómo se han sentido durante la actividad al trabajar en equipo.

Estamos contigo

Gestión de aula

- Recordamos la importancia de limitar previamente el tiempo destinado a cada actividad. Podemos hacerles partícipes para gestionar el tiempo. Por ejemplo, antes de iniciar la actividad manipulativa, podemos consensuar con ellos que, cuando suene la alarma o cuando el maestro dé por finalizada la actividad, los alumnos irán recogiendo las pinturas y el mural para llevar a cabo la última actividad propuesta.

Educación emocional

- La actividad del apartado **Para acabar - 5 minutos** permite trabajar la educación emocional. En ella, los alumnos desarrollan habilidades, actitudes y valores de equipo, mientras comprenden la importancia de la responsabilidad individual en la consecución del objetivo del grupo: llegar a la meta.

MATERIAL

- Bits de los nombres de los alumnos.
- Bits del abecedario.
- Bits de grafomotricidad.
- Ludicuento *Islandia, la isla que fuma*.
- Adivinanza del caracol, en *Recursos lingüísticos*.
- Folios en blanco, pinturas y papel de embalaje.
- Cartel de 'meta'.

OBJETIVOS

- Realizar una composición plástica empleando los trazos de preescritura.
- Mostrar una actitud positiva con los compañeros cuando se trabaja en equipo.

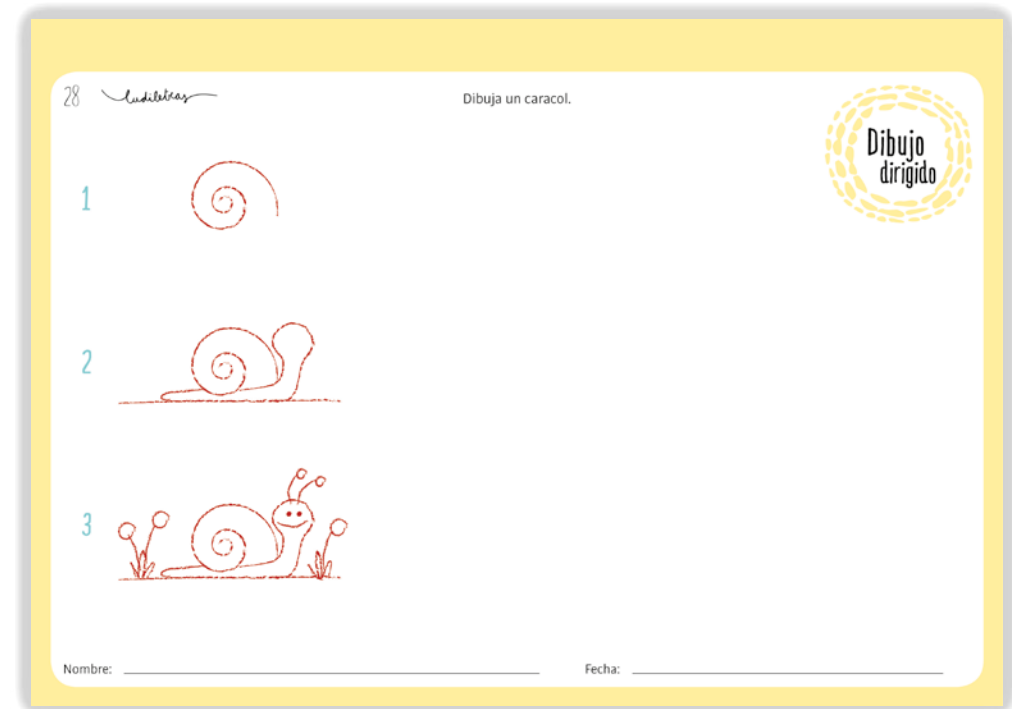
EVALUACIÓN

- Emplea los trazos para realizar el dibujo dirigido y el mural.
- Se muestra cooperativo con sus compañeros en la actividad *Para acabar*.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia visual-espacial.
- Inteligencia corporal-cinestésica.



Lectoescritura creativa y manipulativa

En Ludiletras encontrarás actividades sensoriales y lúdicas, desde todas las inteligencias múltiples, para que tus alumnos aprendan tocando y disfrutando. Por ello, además cuentas con un pack de materiales manipulativos y todos los recursos que necesitarás ya creados.



Todo lo que **tekman** puede ofrecerte

Tenemos un plan diseñado especialmente para ti

Te ofrecemos un itinerario personalizado que responde a las necesidades específicas de tu centro con formaciones, LABS, reuniones pedagógicas y atención personalizada.

¿Con qué herramientas cuentas?



FORMACIONES

- **Cápsulas de innovación.** Creadas para ampliar conocimientos y resolver dudas.
- **LABS.** Espacios formativos de innovación y aprendizaje.
- **tkLEARNING.** Plataforma de formación *online*.
- **Coaching co-activo.** Te permite crecer personal y profesionalmente para desarrollar nuevas habilidades, reforzando tanto tu práctica docente como el proyecto del centro.



REUNIONES QUE LO ACLARAN TODO

Resolvemos tus dudas de manera rápida y efectiva, en el formato que tú prefieras:

- **Videoconferencia pedagógica**
- **Servicio de tiques**
- **Reuniones en tu centro**

¡Te esperamos en MyROOM!



Ludiletras es un programa de **lectoescritura creativa** cuyo objetivo es el desarrollo neurológico de los niños de 3 a 8 años.

El programa valora especialmente el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación y de comprensión de la realidad, de construcción de conocimiento y de autorregulación del pensamiento, las emociones y las conductas.

Ludiletras pone especial atención en el desarrollo de la creatividad, el juego como método, la experimentación y las actividades manipulativas. Este programa se basa en la estimulación temprana y las inteligencias múltiples, y está diseñado para estimular la organización mental y el trabajo cooperativo.



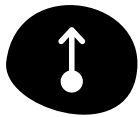
LUDI LetRAS

Lectoescritura creativa

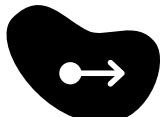
3 años



Este trimestre trabajaremos los trazos de preescritura,
aprenderemos a escribir la vocal *ü*.
Dibujaremos a nuestro aire y aprenderemos a hacer dibujos dirigidos.
Además, trabajaremos el picado y rasgado de papel en los ejercicios de Papel y Cola
para dominar la psicomotricidad fina.



levantado



dormido



sentado



ventana



aro



iglú



arco



inclinado



cruce



ola



curvas 1

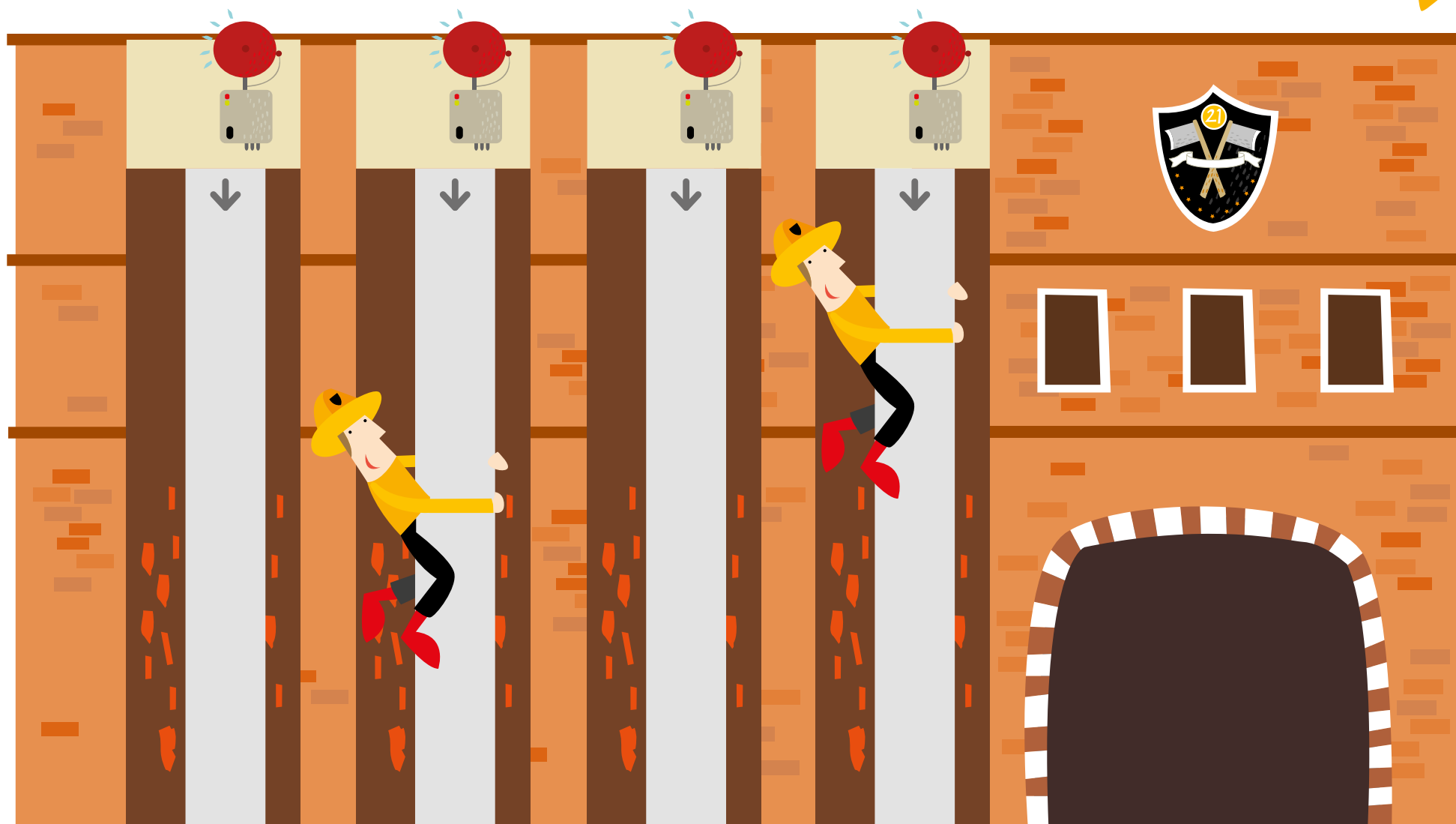
También leeremos los Ludicuentos:

Los gladiadores de Roma
Grecia, en lo más alto
China, la muralla eterna
Palos vivos en Brasil
Egipto, piedras con secreto



Y aprenderemos muchas cosas con los bits y las adivinanzas, los trabalenguas y los poemas.

Realiza los trazos (levantado).

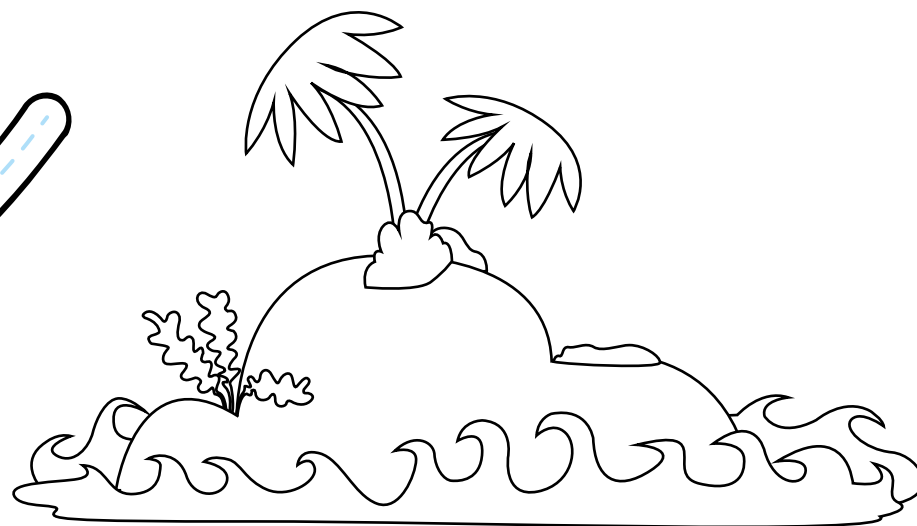
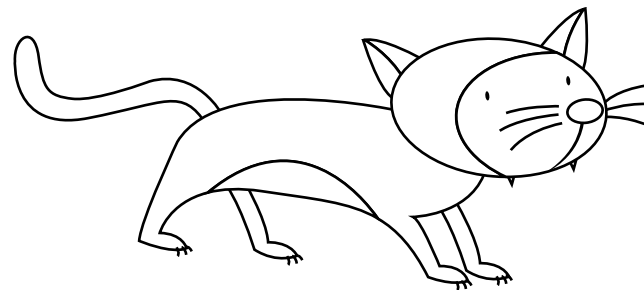
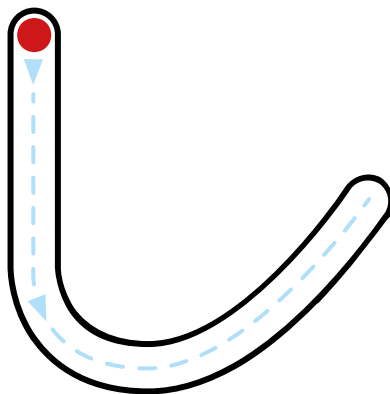


Nombre: _____

Fecha: _____

Colorea los dibujos que tengan en su nombre la vocal *í* y repasa el trazo de la vocal *í*.

í



Nombre: _____

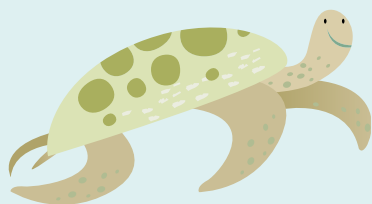
Fecha: _____

Discrimina visualmente la vocal *ü* y rodéala en las siguientes palabras.

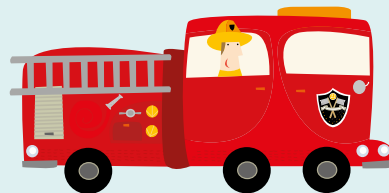
avión



pirata



tortuga



camión



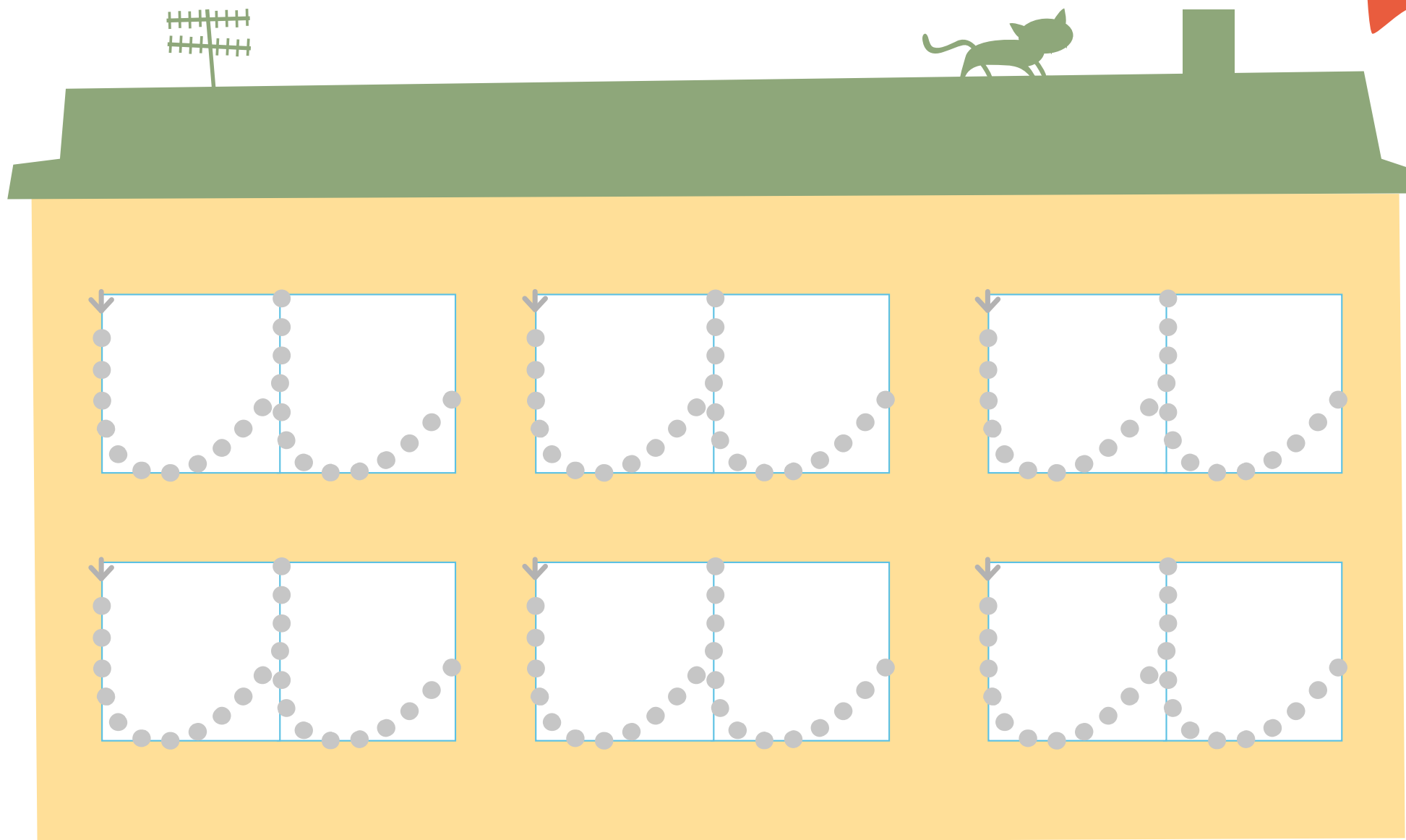
girasol



tigre

Escribe la vocal **u** en los cuadrados.

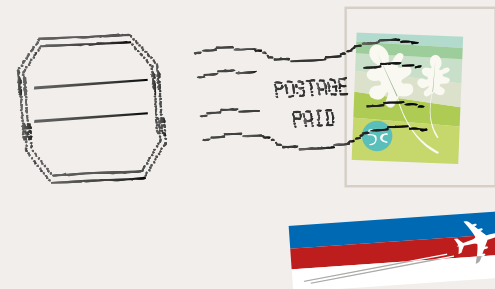
u



Nombre: _____

Fecha: _____

Escribe tu nombre.





Haz un dibujo.

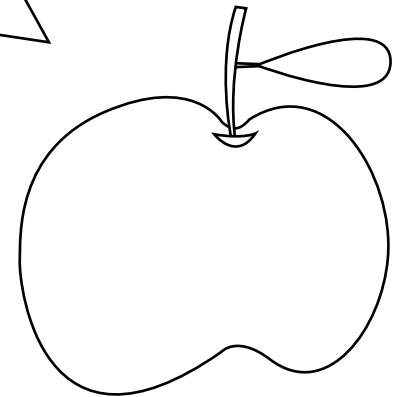
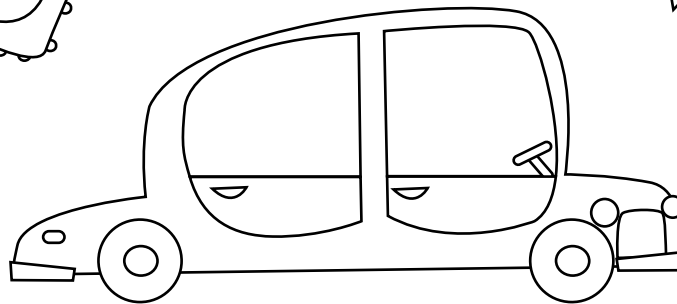
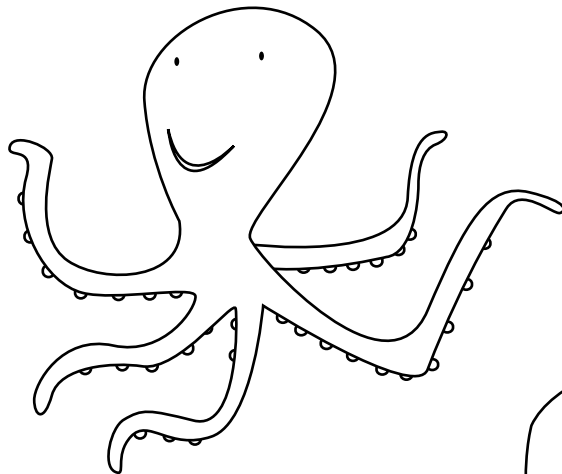
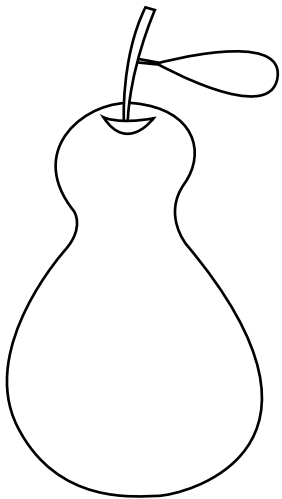
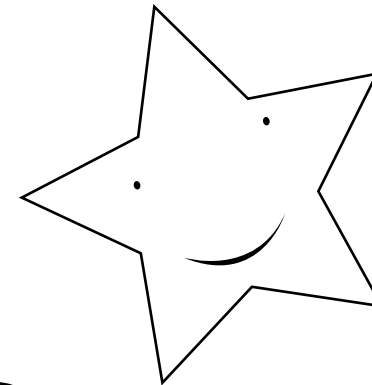
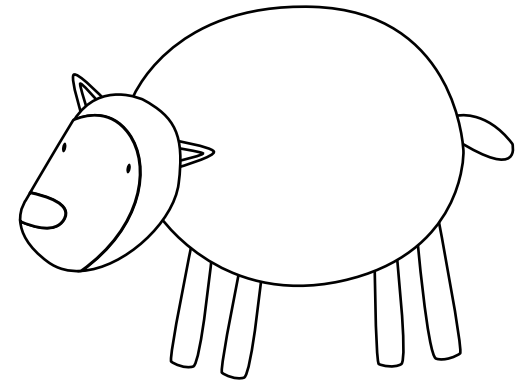
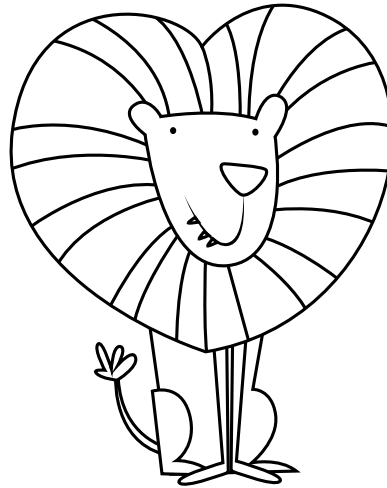
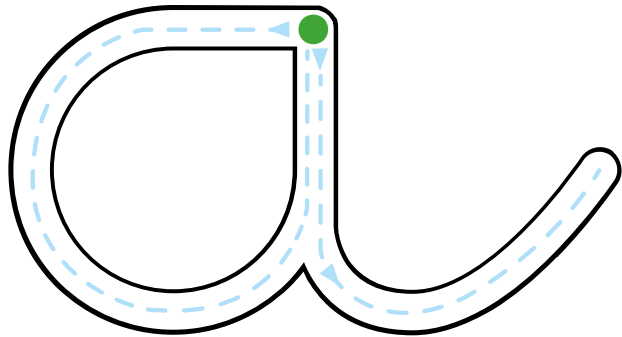


Nombre: _____

Fecha: _____

Colorea los dibujos que tengan en su nombre la vocal **a** y repasa su trazo.

a



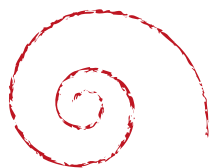
Nombre: _____

Fecha: _____

Dibuja un caracol.



1



2



3



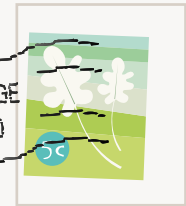
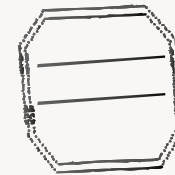
Nombre: _____

Fecha: _____

Para
aprender
más...



~ PRACTICO MI NOMBRE ~



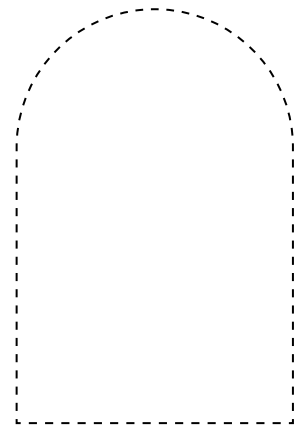
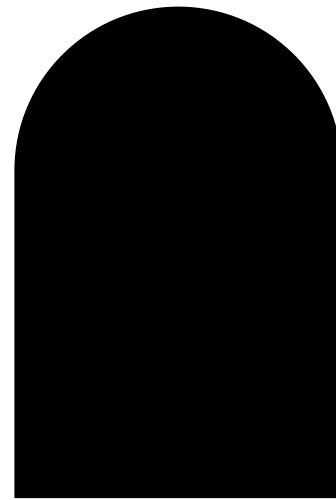
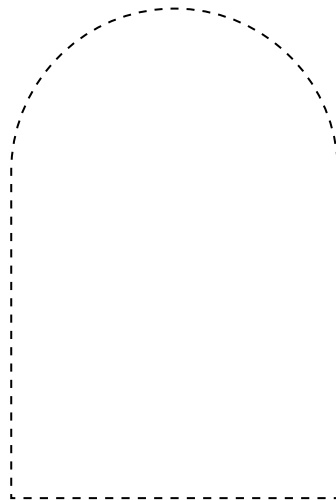
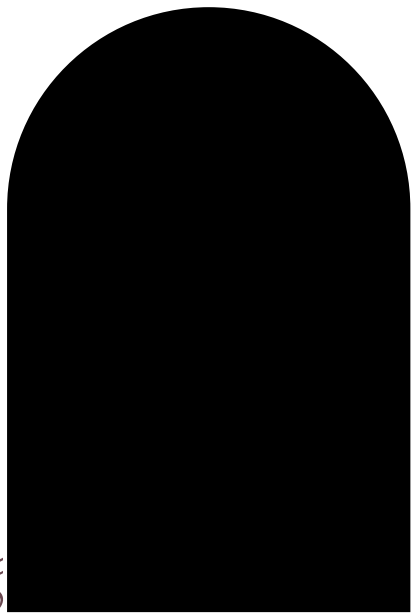


Dibuja



PAPEL y COLA

Un mar de pingüinos • Relacionada con la sesión 47



Érase una vez...
¡la lectoescritura creativa!

Ludiletras, propone **actividades sensoriales** y **lúdicas**, desde todas las inteligencias múltiples.
Con **Ludiletras** los niños manipulan, disfrutan y sienten que **se respeta su ritmo de aprendizaje**.



El **libro** que tienes entre tus manos **es solo una parte** de la sesión de aprendizaje.
Anima a tu hijo a que te explique a qué ha jugado hoy en el aula, ¡te sorprenderá!



Ludiletras es un programa de **lectoescritura creativa** cuyo objetivo es el desarrollo neurológico de los niños de 3 a 8 años.

El programa valora especialmente el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación y de comprensión de la realidad, de construcción de conocimiento y de autorregulación del pensamiento, las emociones y las conductas.

Ludiletras pone especial atención en el desarrollo de la creatividad, el juego como método, la experimentación y las actividades manipulativas. Este programa se basa en la estimulación temprana y las inteligencias múltiples, y está diseñado para estimular la organización mental y el trabajo cooperativo.

