

LUDI LetRAS

Lectoescritura creativa



4 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 interface for a lesson titled "Ludiletras" in the "Infantil 4 años" group for the "Año 2021 - 2022" school year. The main content area shows a lesson plan for "T2 - Sesión 01" with tabs for "guía del maestro", "libro del alumno", and "valora esta sesión". The "libro del alumno" tab is active, showing five colorful circles containing the digraphs "ea", "ei", "ee", "eo", and "eu". Below these is a handwriting practice grid with the word "ludiletras" written in cursive. A sidebar on the left contains navigation options: "Buscar", "Sesiones", "Material", "Aplicaciones", "Evaluación", and "Formaciones". Below the handwriting practice, there is a section for "PDI Ludiletras - Educación Infantil" with a description: "Contenidos interactivos y animados que complementan el programa de forma lúdica." At the bottom, a "Material para la sesión" section 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

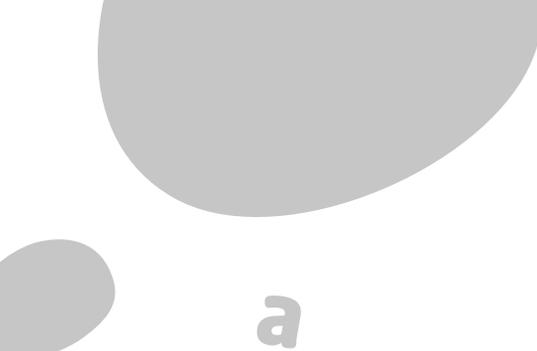
ludiletras

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.

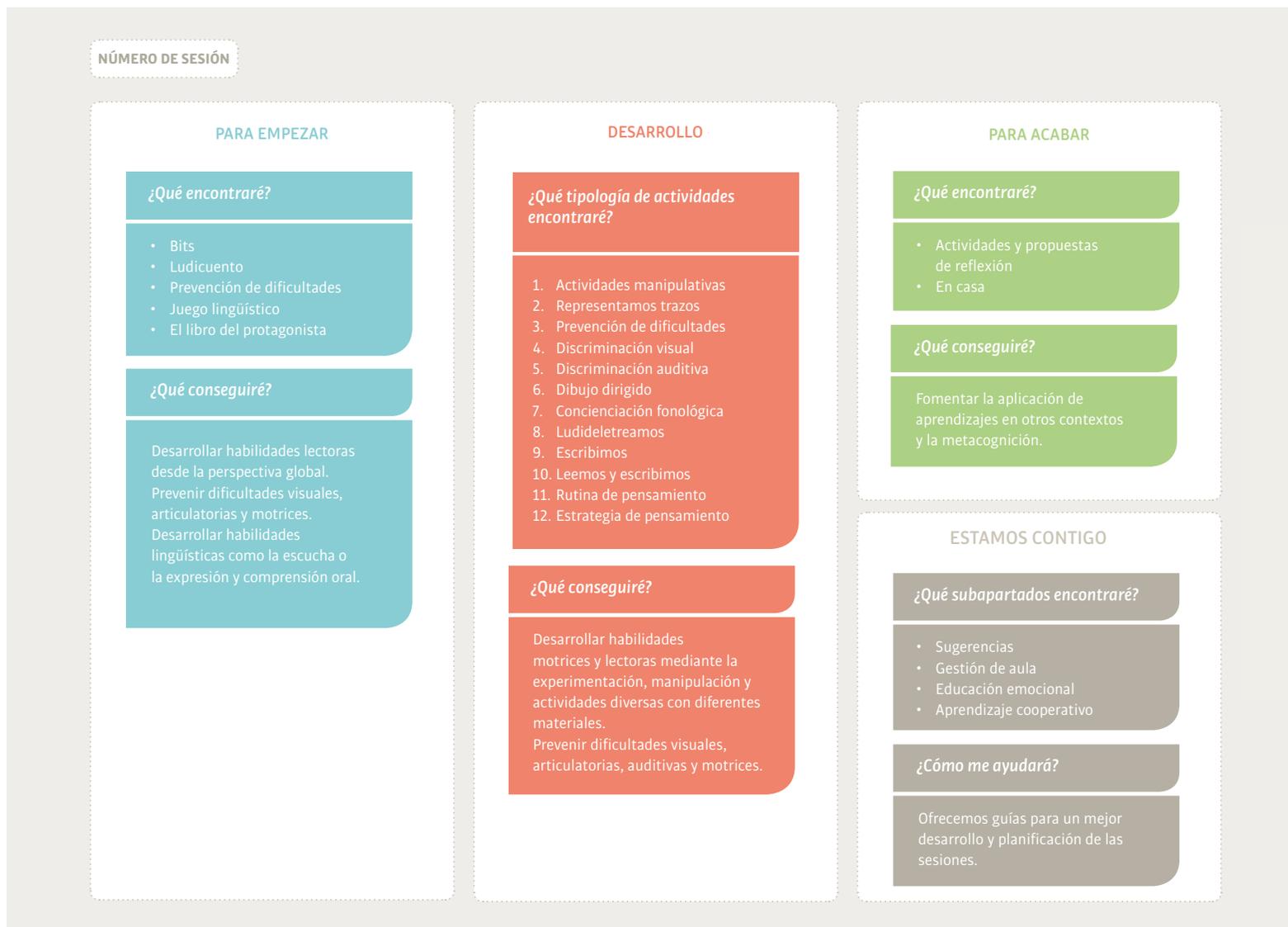
En Ludiletras de 3 a 5 años apostamos por una **metodología mixta** (métodos sintético-fonético y global). Bajo este marco, agrupamos de forma coherente, secuenciada y global una gran diversidad de estrategias de la enseñanza de la lectoescritura **para acompañar a todos los alumnos y sus necesidades**.

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 articulando los sonidos y con una entonación adecuada.
- Expresar sensaciones y opiniones a través de la observación de imágenes.
- Expresar vivencias, experiencias y sentimientos a través de exposiciones guiadas.
- Participar en conversaciones grupales.
- Aprender nuevo vocabulario relacionado con la propia experiencia y con los ludicuentos.
- Descubrir que cada palabra tiene un significado.
- Mostrar interés por la escucha de textos (cuentos, canciones, adivinanzas, trabalenguas, poemas).
- Escuchar y comprender el argumento de un cuento y reconocer a los protagonistas.
- Experimentar las canciones de Ludiletras con los gestos y el movimiento.
- Producir y experimentar los movimientos básicos de la escritura.
- Desarrollar la coordinación oculomanual en la realización de los trazos y grafías.
- Desarrollar la motricidad fina en la realización de trazos, cenefas y letras.
- Distinguir la mano dominante de la no dominante.
- Ejercitar la escritura del propio nombre en letra de palo.
- Interiorizar los trazos de grafomotricidad con el propio cuerpo.
- Ejecutar los trazos siguiendo la direccionalidad de los bits de grafomotricidad (levantado, dormido, inclinado, sentado, ventana, cruce, tipi, curvos, aro, iglú, arco, ola, bucle, espirales) con diversos materiales, dentro de un cuadrado y/o ligados.
- Realizar los trazos trabajados y el trazo de la *i* y la *u* fuera y dentro de la cuadrícula.
- Ejecutar los trazos necesarios para realizar el dibujo dirigido.
- Sujetar el utensilio de escritura (pulgares-índice-medio).
- Tener curiosidad por experimentar y manipular diversos instrumentos y materiales: palos de helado, papeles, tijeras, esponja, cuerdas, plastilina, gomets, lana.
- Mostrar interés por el uso del nombre propio.
- Identificar y reconocer visualmente el abecedario en mayúsculas y minúsculas.
- Establecer la correspondencia grafema-fonema.
- Identificar las vocales a partir del nombre propio y su sonido.

- Identificar y discriminar auditiva y visualmente la *i* y la *u* en palabras y textos sencillos.
- Clasificar palabras según la posición que ocupe un fonema determinado.
- Identificar los nombres de los niños de la clase y de palabras conocidas.
- Completar sílabas, palabras y oraciones con letras trabajadas.
- Iniciarse en la lectura de palabras nuevas a partir de los ludicuentos.
- Identificar los ludigestos del abecedario.
- Reproducir los ludigestos de las letras trabajadas.
- Observar en el entorno objetos con las formas de los trazos.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Usar la lengua como fuente de creación y de aprendizaje a través de juegos lingüísticos y expresivos.
- Usar la pizarra digital como recurso visual y como herramienta de aprendizaje.
- Aceptar y cumplir las normas y reglas de los juegos.
- Practicar el respeto y la colaboración.
- Adquirir autonomía en situaciones del aula.
- Iniciarse en la expresión de sensaciones y aprendizajes durante las actividades por medio de diferentes lenguajes.

Objetivos · 2.º trimestre

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

- Escuchar, comprender y recitar rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, poemas...
- Comprender y explicar el argumento de un cuento.
- Ser capaz de inventarse o modificar escenas o personajes de los cuentos.
- Descubrir el placer de leer cuentos.
- Realizar presentaciones orales de forma ordenada y con un vocabulario preciso.
- Participar en conversaciones grupales.
- Desarrollar la movilidad y la agilidad de los órganos buco-faciales que intervienen en la articulación.
- Practicar habilidades visuales (movimientos de seguimiento, sacádicos y de fijación).
- Reforzar la pinza para sujetar el instrumento de escritura.
- Utilizar la postura corporal correcta durante la escritura.
- Ejercitar las destrezas manuales a través del recortado.
- Afianzar la coordinación óculo-manual en la realización de los trazos.
- Adquirir destrezas en el manejo del lápiz en espacios reducidos.
- Desarrollar habilidades en el manejo de las técnicas plásticas.
- Desarrollar el control del movimiento voluntario.
- Regular la presión y la prensión del instrumento de escritura.
- Ser capaz de utilizar la mano dominante frecuentemente.
- Realizar los trazos trabajados siguiendo la direccionalidad y orientación.
- Identificar los trazos necesarios para escribir las vocales *a*, *e* y *o*.
- Escribir grupos vocálicos y las vocales trabajadas (*a*, *e* y *o*) dentro y fuera de la cuadrícula.
- Desarrollar la coordinación visomotriz para la ejecución de los diferentes trazos.
- Ejecutar los trazos necesarios para realizar el dibujo dirigido.
- Iniciarse en la escritura del propio nombre en letra ligada.
- Iniciarse en la escritura de palabras a través de la escritura libre.
- Experimentar el trazo de las vocales trabajadas y de los grupos vocálicos con el propio cuerpo.
- Discriminar auditivamente los fonemas /*a*/, /*e*/ y /*o*/.

- Utilizar vocabulario nuevo relacionado con los ludicuentos.
- Descubrir que cada palabra tiene un significado.
- Discriminar visual y auditivamente los grupos vocálicos.
- Clasificar palabras siguiendo diferentes criterios.
- Observar el entorno y discriminar objetos o cosas que contengan las vocales trabajadas.
- Buscar palabras en revistas y periódicos que contengan las vocales trabajadas.
- Experimentar las canciones de Ludiletras con los gestos y el movimiento.
- Leer sílabas, grupos vocálicos y palabras que contengan los sonidos trabajados.
- Iniciarse en la lectura de palabras nuevas a partir de los ludicuentos.
- Representar los ludigestos de las vocales trabajadas.
- Identificar los ludigestos del abecedario.
- Conocer y confiar en las propias posibilidades.
- Mostrar predisposición e interés por las diferentes actividades.
- Desarrollar la capacidad de atención, concentración y memoria visual.
- Iniciarse en la autoevaluación de los propios conocimientos.
- Participar en la evaluación del trabajo cooperativo.
- Desarrollar la creatividad en diferentes actividades manuales.
- Aceptar y cumplir las normas y reglas de los juegos.
- Practicar el respeto y la colaboración.
- Adquirir autonomía en situaciones del aula.
- Iniciarse en la expresión de sensaciones y aprendizajes durante las actividades por medio de diferentes lenguajes.
- Valorar la pizarra digital como fuente de aprendizaje.
- Iniciarse en el uso de internet como recurso didáctico para la búsqueda de información.
- Respetar el tiempo de uso.

Objetivos · 3.º trimestre

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

- Escuchar, comprender y recitar rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, poemas...
- Comprender y explicar el argumento de un cuento.
- Ser capaz de inventarse o modificar escenas o personajes de los cuentos.
- Descubrir el placer de leer cuentos.
- Realizar presentaciones orales de forma ordenada y con estructuras sintácticas más elaboradas.
- Participar en conversaciones grupales.
- Desarrollar la movilidad y la agilidad de los órganos buco-faciales que intervienen en la articulación.
- Practicar habilidades visuales (movimientos de seguimiento, sacádicos y de fijación).
- Reforzar la pinza para sujetar el instrumento de escritura.
- Utilizar la postura corporal correcta durante la escritura.
- Ejercitar las destrezas manuales a través del recortado.
- Afianzar la coordinación óculo-manual en la realización de los trazos.
- Adquirir destrezas en el manejo del lápiz en espacios reducidos.
- Desarrollar habilidades en el manejo de las técnicas plásticas.
- Desarrollar el control del movimiento voluntario.
- Regular la presión y la prensión del instrumento de escritura.
- Ser capaz de utilizar la mano dominante frecuentemente.
- Identificar los trazos necesarios para escribir las consonantes *p, m, l, s*.
- Escribir las consonantes (*p, m, l, s*) dentro y fuera de la cuadrícula, con los trazos y la direccionalidad adecuada.
- Desarrollar la coordinación visomotriz para la ejecución de los diferentes trazos.
- Ejecutar los trazos necesarios para realizar el dibujo dirigido.
- Demostrar un control progresivo del gesto gráfico para expresarse en el dibujo mediante la forma global y el detalle.
- Escribir el propio nombre en letra ligada.
- Iniciarse en la escritura de palabras a través de la escritura libre.
- Discriminar auditivamente las consonantes *p-P, m-M, l-L, s-S*.
- Utilizar vocabulario nuevo relacionado con los ludicuentos.

- Descubrir que cada palabra tiene un significado.
- Clasificar palabras siguiendo diferentes criterios.
- Observar el entorno y discriminar objetos o cosas que contengan las consonantes trabajadas.
- Buscar palabras en revistas y periódicos que contengan las consonantes trabajadas.
- Experimentar las canciones de Ludiletras con los gestos y el movimiento.
- Leer pseudopalabras y sílabas directas e inversas que contengan los sonidos trabajados.
- Iniciarse en la lectura de palabras nuevas a partir de los ludicuentos.
- Iniciarse en la lectura comprensiva a través de palabras y pequeñas oraciones que contengan las letras trabajadas.
- Representar los ludigestos de las consonantes trabajadas.
- Identificar los ludigestos del abecedario.
- Conocer y confiar en las propias posibilidades.
- Mostrar predisposición e interés por las diferentes actividades.
- Desarrollar la capacidad de atención, concentración y memoria visual.
- Iniciarse en la autoevaluación de los propios conocimientos.
- Participar en la evaluación del trabajo cooperativo.
- Desarrollar la creatividad en diferentes actividades manuales.
- Aceptar y cumplir las normas y reglas de los juegos.
- Practicar el respeto y la colaboración.
- Adquirir autonomía en situaciones del aula.
- Iniciarse en la expresión de sensaciones y aprendizajes durante las actividades por medio de diferentes lenguajes.
- Valorar la pizarra digital como fuente de aprendizaje.
- Iniciarse en el uso de internet como recurso didáctico para la búsqueda de información.
- Respetar el tiempo de uso.

Sesión 1

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Trazo levantado y dormido.
- Consonantes mayúsculas.
- Vocales mayúsculas.
- Ludigestos de las vocales.
- Imágenes de las cartas de la *Caja de sonidos* de la i.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Es otoño, empieza el cole*.

Juego lingüístico

- Explicamos el cuento *Súper Susi en el super cole*. Un cuento para manifestar sentimientos y emociones los primeros días de curso después de unas largas vacaciones. Al terminar hablamos con los alumnos de lo que van a aprender en este nuevo curso y de lo que les gustaría aprender. Conversamos sobre el tema de acuerdo con sus respuestas, que seguramente serán muchas y diversas.

Desarrollo

Actividad manipulativa

- Salimos al patio. Una vez allí, preguntamos a los niños si saben de dónde provienen los palos. Les pedimos que recojan los palos y las hojas que más les gusten y los pongan en una cesta. En clase, les pedimos que los coloquen verticalmente uno al lado del otro y les decimos que son trazos levantados. Veremos que ninguno tiene la misma forma ni la misma longitud, al igual que las hojas, que tienen diferente color y forma.

Representamos trazos

- Presentamos el bit de preescritura levantado y lo ejecutamos en el aire: con la palma de la mano, el dedo índice extendido... A continuación, lo representamos en la pizarra con una esponja húmeda, con tizas, etc. También podemos marcarlo sobre una superficie de arena o harina.
- Para esta actividad, utilizamos la plantilla de *Jugamos con los trazos 1* que encontraremos en el apartado *Para aprender más*, y palos de helado. Les explicamos que vamos a colocar en el cuadrado los trazos que aprenderemos a dibujar. A continuación les pedimos que coloquen palos en el cuadrado formando levantados.

Para acabar

- En gran grupo, con los palos y las hojas que han recogido elaboramos un paisaje de otoño sobre papel de embalaje. Les pedimos que coloquen los palos de manera vertical, simulando el tronco del árbol, y que peguen las hojas libremente.

Estamos contigo

Sugerencias

- Los bits son un método potencial que, en etapas posteriores, favorece de forma significativa el aprendizaje. Debemos leerlos uno tras otro a medida que los enseñemos el mínimo tiempo posible, de modo que no tardemos más de un segundo por palabra ni dejemos ningún intervalo de tiempo entre una palabra y otra, en voz alta, con entusiasmo y ritmo intenso, evitando silabear o leer despacio.

Gestión de aula

- Para la realización de la segunda actividad del apartado *Representamos trazos*, en caso de no disponer de un patio con elementos de la naturaleza, podemos optar por preparar previamente los materiales descritos en una sala polivalente y así poder llevar a cabo la actividad.

MATERIAL

- Bits de los trazos.
- Bits de las consonantes.
- Bits de las vocales.
- Bits de los ludigestos.
- Imágenes de las cartas de la *Caja de sonidos* de la *i*.
- Ludicuento *Es otoño empieza el cole*.
- Cuento *Súper Susi en el super cole* de Cressida Cowell.
- Esponjas, tizas, bandejas con arena o harina.
- Elementos de la naturaleza.
- Papel de embalaje y cola.
- Plantilla *Jugamos con los trazos*.

OBJETIVOS

- Mantener diálogos sencillos relacionados con su entorno más inmediato.
- Identificar trazos verticales en el entorno inmediato.

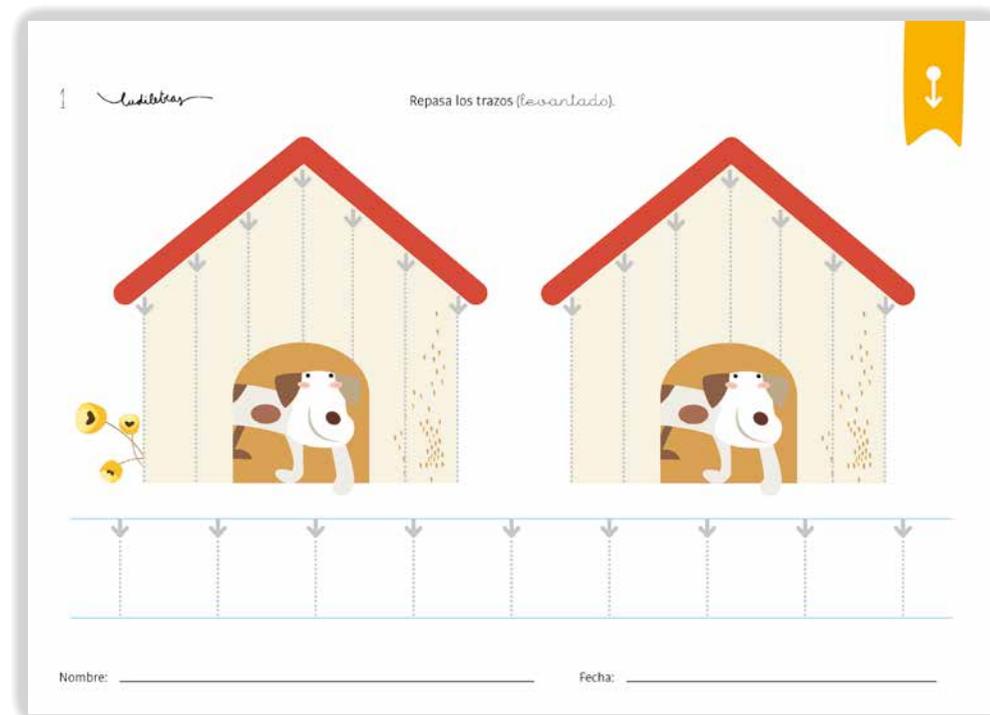
EVALUACIÓN

- Participa en el diálogo generado en el juego lingüístico.
- Es capaz de identificar trazos verticales en elementos del entorno.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia lingüístico-verbal.
- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia naturalista.



Sesión 7

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Trazo levantado, dormido, sentado, ventana, cruce.
- Consonantes minúsculas.
- Vocales minúsculas.
- Ludigestos de las vocales.
- Imágenes de las cartas de la *Caja de sonidos* de la *i*.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Es otoño, empieza el cole*.

Juego lingüístico

- Leemos el cuento *Las vocales revoltosas* y les preguntamos a los alumnos quiénes son las protagonistas del cuento y cómo se reía la vocal *i*.

Desarrollo

Concienciación fonológica

- Sentados en asamblea jugamos con las cartas de la *Caja de sonidos* para ver cómo suenan. Repetimos todos: «indio, iglú...». A continuación mostramos cartas con y sin el sonido /i/ y preguntamos: «¿Está palabra comienza por *i*?». Si la respuesta es afirmativa ponemos la carta en el vagón de la /i/; si no, la dejamos fuera. A continuación repartimos cuatro cartas a cada alumno. Colocamos en medio del círculo el *Tren de las vocales* y el vagón de la *i*; todos los que tengan una carta que empiece con la *i* la ponen en el vagón, y así hasta que todos se queden sin cartas. Al acabar mostramos todas las cartas que contienen la *i*, las nombramos y representamos su ludigesto.
- Buscamos un espacio donde los alumnos puedan saltar cómodamente. Les explicamos que escucharán palabras y, si identifican la vocal *i*, deberán saltar mientras realizan el ludigesto correspondiente. En caso contrario, deben permanecer quietos como estatuas.

Discriminación visual

- Los niños forman un círculo para verse las caras y se presentan uno a uno diciendo: «Buenos días. Me llamo ... y tengo ... años». Cuando haya terminado la presentación repartimos las fichas del dominó nombre-foto, que previamente habremos preparado. Para empezar, indicamos a un niño que muestre su ficha al compañero de la derecha y que le pregunte: «¿Quién es este niño?». Su compañero mira la fotografía y responde: «Este niño es...». Seguidamente, el compañero hace la pregunta al compañero que tiene a la derecha. Después, un alumno deja su ficha al medio del círculo y le preguntamos: «¿Qué nombre hay escrito?». El niño que ha escuchado su nombre se levanta y coloca su ficha al lado de la otra, y así hasta que todas las fichas estén colocadas (el dominó tiene que quedar cerrado).

Para acabar

- Cantamos el *Rock de las vocales*. Primero leemos la letra y realizamos los gestos, y después los niños la repiten e imitan los gestos. Finalmente ponemos la música y la cantamos todos juntos.

Estamos contigo

Gestión de aula

- Para una buena gestión del tiempo y de los espacios, se sugiere desarrollar las actividades grupales que nos lo permitan en asamblea, aprovechando la disposición de los alumnos durante las actividades del bloque *Para empezar - 10 minutos*.

Sugerencias

- Para que los alumnos conozcan el objetivo de la ficha y para ir desarrollando su autonomía, recomendamos la proyección de esta, para establecer qué tienen que hacer y cómo. Podemos entre que los alumnos realicen la ficha de forma individual o en parejas y corregirla en gran grupo, verbalizando el nombre del elemento y escribiendo el nombre de estos para comprobar visualmente que palabras contienen la vocal *i*.

MATERIAL

- Bits de los trazos.
- Bits de las consonantes.
- Bits de las vocales.
- Bits de los ludigestos.
- Ludicuento *Es otoño, empieza el cole.*
- Cuento *Las vocales revoltosas*, en *Recursos lingüísticos*.
- Bits de los nombres de los alumnos y una fotografía de cada uno de ellos.
- *Tren de las vocales*.
- Cartas de la *Caja de sonidos* (fonemas /i/ y /u/).
- Canción *Rock de las vocales*.

OBJETIVOS

- Discriminar auditivamente el sonido de la letra i.
- Reproducir corporalmente los ludigestos.

EVALUACIÓN

- Identifica las palabras que contienen el sonido de la letra i.
- Reproduce los ludigestos de las vocales.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia corporal-cinestésica.
- Inteligencia musical.

7 *Ludigestos* Discrimina auditivamente la vocal i. Relaciona la i con las palabras que la contienen.

Nombre: _____ Fecha: _____

Sesión 26

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Trazo levantado, dormido, sentado, ventana, cruce, inclinado, tipi, iglú, arco, aro, curvas 1, curvas 2, ola, serpiente, ondulado, bucles 1 y bucles 2.
- Abecedario mayúscula y minúscula: A, B, C, CH, D, E, F, G, H, I, J, K, L, LL, M, N, Ñ, O y P.
- Ludigestos de las letras A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O y P y los dígrafos CH y LL.
- Imágenes de la *Caja de sonidos* de la u.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Visitamos el planetario*.

Juego lingüístico

- Ofrecemos un tiempo y un espacio al alumno que se llevó *El libro del protagonista* la semana pasada. Con el soporte del libro, de las fotografías, etc, el alumno presentará el oficio de una persona de su familia. Si el alumno lo necesita, le orientamos mediante preguntas. Por ejemplo: «¿A qué miembro de tu familia has elegido?», «¿de qué trabaja?», «¿dónde trabaja?», «¿con quién trabaja?», «¿qué herramientas necesita?», «¿cómo va vestido para ir trabajar?» y «¿en qué consiste su trabajo?».

Desarrollo

Representamos trazos

- Repartimos a los alumnos cuerdas para saltar y les pedimos que las sostengan sobre el suelo, cada uno por un extremo, y las muevan de manera que se formen las olas del mar. A continuación, mientras dos alumnos las sostienen, los demás saltan sobre ellas sin pisarlas.
- Montamos un circuito con conos de psicomotricidad y los alumnos deben pasar entre ellos simulando el trazo de la ola.
- Repartimos plastilina para modelar y pedimos a los niños que hagan churros de diferentes tamaños. A continuación, les pedimos que realicen trazos ondulados simulando las olas del mar. Propiciaremos que descubran las cualidades que deben tener para que no se rompan.
- Les proporcionamos un lienzo grande, pinceles y acuarelas para que cada uno de los alumnos pueda representar el trazo de la ola y luego elaboramos entre todos el 'mar' del aula. Observamos el resultado del cuadro y entre todos le ponemos un título.

Para acabar

- Preguntamos a los alumnos con qué trazo han jugado y se han divertido hoy. Mostramos el bit del trazo ola para comprobar que lo habían identificado correctamente y juntos lo simulamos con el dedo índice y la mano. A continuación, les decimos que vamos a fijarnos en el pelo de los compañeros. Primero nos fijamos en los niños que lo tienen ondulado, rizado y luego en los que lo tienen liso. Los tocamos para ver la diferencia. Después nos fijamos en el color: rubio, castaño, moreno...

Estamos contigo

Sugerencias

- Para que los alumnos puedan seguir practicando proponemos la actividad *Dibujo una serpiente* que encontrarás en *Para aprender más*. Mostramos a los alumnos el dibujo de la serpiente que vamos a dibujar. Los niños individualmente reproducirán paso a paso el mismo dibujo hasta integrar el esquema completo, utilizando los rotuladores de punta fina para dibujar y los lápices de cera para colorear.

Gestión de aula

- Para una buena gestión del tiempo y del espacio, las actividades propuestas en el bloque *Desarrollo - 20 minutos* se pueden llevar a cabo en diferentes ambientes de un mismo lugar (patio, gimnasio...) donde los alumnos puedan ir rotando entre las actividades.

MATERIAL

- Bits de los trazos.
- Bits del abecedario.
- Bits de los ludigestos.
- Ludicuento *Visitamos el planetario*.
- Imágenes de la *Caja de sonidos* de la /u/.
- *El libro del protagonista*.
- Cuerdas.
- Conos de psicomotricidad.
- Lienzo, pinceles y acuarelas.

OBJETIVOS

- Mostrar una actitud positiva ante la ejecución de diferentes trazos.
- Respetar a los compañeros durante una exposición.

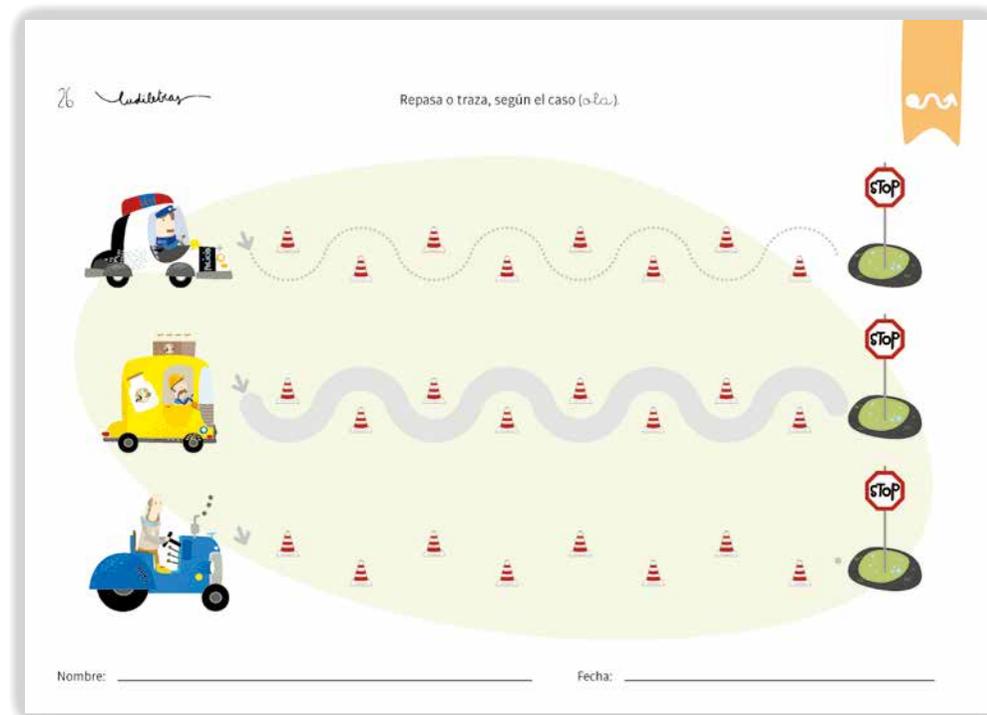
EVALUACIÓN

- Se esfuerza en la realización del trazo.
- Respeta al alumno protagonista sin interrumpirle durante su exposición.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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



Sesión 43

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario desordenado en mayúsculas (fonéticamente).
- Grupos vocálicos 11, 12, 13.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Día y noche*.

Juego lingüístico

- Explicamos el cuento *El partido* para presentar los grupos vocálicos. Animamos a los alumnos a que repitan las onomatopeyas en que aparecen los diferentes sonidos vocálicos.

Desarrollo

Concienciación fonológica

- Sentados en asamblea hablamos sobre los grupos vocálicos, sobre cómo los identifican y cómo se leen. Les explicamos que las letras se dan la mano, se hacen amigas y pasan de ser vocales solas a un grupo vocálico. Vamos escribiendo las características que nombran los alumnos en la pizarra.

Ludideletreamos

- Representamos ludigestos de las vocales y los alumnos los deben reconocer y reproducir. A medida que veamos que los dominan, podemos intentar hacer dos gestos seguidos (avión + indio) introduciendo sutilmente el grupo vocálico.

Actividad manipulativa

- Ponemos un papel de embalaje en la pared de la clase para trazar grupos vocálicos con pinturas de colores. Representamos con ludigestos el grupo vocálico, los alumnos lo reproducen y a continuación lo trazan con pintura en el mural.

Para acabar

- Animamos a los alumnos a que representen grupos vocálicos con los ludigestos. Empezamos nosotros y, a continuación, voluntariamente los alumnos se ponen de pie y representan un grupo vocálico. El resto de la clase los tendrá que adivinar y verbalizar en voz alta.

Estamos contigo

Sugerencias

- Proyectamos la ficha de la sesión y, mientras verbalizamos los trazos entre todos, incidimos en el punto de inicio, la direccionalidad y la unión de las dos vocales.

MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los grupos vocálicos.
- Ludicuento *Día y noche*.
- Cuento *El Partido*.

OBJETIVOS

- Participar en la lectura de grupos vocálicos.
- Iniciarse en la escritura de grupos vocálicos con los trazos necesarios.

EVALUACIÓN

- Se muestra motivado y participa en las actividades de la sesión identificando grupos vocálicos.
- Demuestra cierta precisión al trazar los grupos vocálicos en la ficha.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia lingüístico-verbal.
- Inteligencia visual-espacial.
- Inteligencia corporal-cinestésica.

43 *Ludicuentos*

Lee los grupos vocálicos. Escribe en la cuadrícula.

ai



ai

ai

Nombre: _____ Fecha: _____

Sesión 44

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario desordenado en mayúsculas (fonéticamente).
- Grupos vocálicos 11, 12, 13.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Día y noche*.

Juego lingüístico

- Inventamos un poema. Entre todos pensamos el título o tema sobre el que queremos que trate, después buscamos palabras que tengan el mismo sonido al final y las escribimos en la pizarra (con su pictograma correspondiente para que los niños las recuerden). A continuación utilizamos algunas de estas palabras para componer el poema. Los alumnos pueden copiar o transcribir el texto con un ordenador o tableta y luego ilustrarlo.

Desarrollo

Actividad manipulativa

- Creamos grupos vocálicos con recortes de revistas. Proporcionamos revistas y periódicos viejos a los alumnos y les animamos a que recorten las vocales. Después, cada alumno escoge dos vocales o más, crea grupos vocálicos y los engancha en una cartulina de color. A medida que vayan terminando, les animamos a que lean en voz alta sus composiciones.

Ludideletreamos

- Dictamos grupos de vocales utilizando los ludigestos, pero sin ningún tipo de apoyo auditivo. Si algún alumno muestra dificultades para escribirlas correctamente, podemos proporcionarle otros elementos de apoyo.

Discriminación auditiva

- Leemos un listado de palabras para que los alumnos identifiquen los grupos vocálicos que hay en ellas. Las leemos lentamente y subimos el volumen de voz al pronunciar el grupo para facilitar el reconocimiento a los alumnos. Por ejemplo: 'leo', 'aeropuerto', 'veo', 'Luís', 'Bea', 'Silvia', 'Eugenio', 'Sebastián', 'león', 'avión', 'indio'... En cada palabra les preguntamos si han identificado algún grupo vocálico. Finalmente, escribimos la palabra y los alumnos lo señalan.

Para acabar

- Repartimos una vocal a cada alumno y hacemos sonar la música. Cuando la música se detiene, decimos un grupo vocálico y los alumnos que tengan una vocal del grupo mencionado deben buscar al compañero correspondiente para unirse a él y formar el grupo.

Estamos contigo

Sugerencias

- Para la realización de la ficha, podemos agrupar a los alumnos en parejas y dejarles unos minutos para que lean los grupos vocálicos. A continuación, los leemos todos juntos y, para finalizar, pedimos a un alumno o a varios que nos lean una fila determinada.

MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los grupos vocálicos.
- Ludicuento *Día y noche*.
- Revistas y periódicos.

OBJETIVOS

- Comprender las instrucciones orales del juego *Para acabar*.
- Participar en la creación del *Juego lingüístico*.

EVALUACIÓN

- Muestra cierta comprensión durante el juego *Para acabar*, formando algunos grupos vocálicos.
- Se muestra motivado y participa en la creación del poema.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

44 Ludicuentos

Lee los grupos vocálicos empezando en el punto rojo y acabando en el verde.

ai

• au	• ui	• ie	• eo	• oi	•
• ei	• ae	• io	• ea	• ue	•
• ou	• ia	• ao	• oe	• ua	•
• oa	• uo	• eu	• ai	• iu	•

ua ia ai iu au ei ou oa ae ou eu

Nombre: _____ Fecha: _____

Sesión 44

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario ordenado en minúsculas (fonéticamente).
- Iniciación a la lectura 19, 20, 21.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *En verano pica el sol*.

Juego lingüístico

- Los alumnos en círculo juegan al teléfono. El alumno que inicia el juego le susurra una frase al oído del compañero que tiene al lado, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Quien ha recibido el mensaje, se lo transmite de igual forma al siguiente compañero, y así de manera consecutiva hasta que el mensaje llega al último participante. El mensaje no puede decirse más de una vez.
- Al finalizar la ronda, el primer alumno verbaliza el mensaje inicial y el último alumno en escuchar el mensaje dice en voz alta qué le ha llegado a él. Reflexionamos sobre la distorsión del mensaje al ser transmitido por varias personas.

Desarrollo

Cazadores de palabras

- Explicamos a los alumnos que nos convertiremos en cazadores de palabras fuera del aula. Para ello, se organizan en su equipo base y repartimos las insignias de los roles que desempeñará cada alumno (escritor, animador y cazador), haciendo énfasis en las funciones de cada uno.
- Establecemos las normas que consideremos importantes, como el tiempo del que disponen (10 minutos) y el límite del espacio que podrán visitar.
- A continuación, observamos entre todos las fichas de la actividad, que se encuentran en el apartado **Para aprender más**, que deberán ir completando (cada vez que trabajemos esta actividad uno de los alumnos del grupo utilizará sus fichas). Una vez explicado el procedimiento, los grupos salen a la caza de palabras que reconocen y que pueden leer en libros o en diferentes espacios del colegio (clases, pasillo...) para posteriormente escribirlas en su libro.
- Al finalizar la actividad, es importante poner en común con el resto de grupos las palabras cazadas.

Para acabar

- Los alumnos reflexionan sobre qué han aprendido, cómo han conseguido leer y escribir palabras, qué dificultades han encontrado, qué les falta aprender todavía, qué procesos han seguido, etc. Les orientamos con preguntas como: «¿Qué aprendiste en esta sesión?», «¿Cómo aprendiste a leer y a escribir palabras?», «¿Qué dificultades tuviste?, ¿por qué?», «¿Qué más te falta aprender?», «¿Qué deberías practicar más?», etc.
- Invitamos a los alumnos a escribir las palabras que deseen en su libreta de escritura libre.

Estamos contigo

Sugerencias

- Recordamos que los roles propuestos en la actividad **Cazadores de palabras** deben ir rotando para ofrecer la posibilidad a todos los alumnos de desempeñar diferentes funciones. De esta manera, podemos valorar y registrar cómo van desarrollando las diferentes funciones e identificar la inteligencia más desarrollada y las que hay que fomentar.

MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de iniciación a la lectura.
- Ludicuento *En verano pica el sol*.
- Plantilla *Cazadores de palabras* e insignias en *Para aprender más*.
- Libreta de escritura libre.

OBJETIVOS

- Disfrutar identificando palabras en el material del aula.
- Participar en el diálogo de la actividad *Para acabar* reflexionando sobre su aprendizaje.

EVALUACIÓN

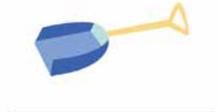
- Es capaz de identificar palabras en la actividad *Cazadores de palabras*.
- Participa de manera activa en el diálogo de la actividad final.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia lingüístico-verbal.
- Inteligencia interpersonal.
- Inteligencia intrapersonal.

44 *Ludilibros* Completa con un dibujo o una palabra según corresponda.

 oso	 _____	 mesa
 _____	 pulpo	 _____
 _____	 mula	 miel

Nombre: _____ Fecha: _____

Sesión 47

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario desordenado en minúsculas (fonéticamente).
- Grupos vocálicos 13, 14, 15.

Ludicuento

- Pasamos los bits del ludicuento *Día y noche*.

Prevención de dificultades

- Podemos usar cualquier estímulo que a los alumnos les resulte atractivo como una luz, un juguete o una pelota suspendida del techo de la clase para captar su atención visual. El ejercicio consiste en conseguir que los niños sigan con la mirada, sin mover la cabeza, el movimiento del estímulo hacia las nueve posiciones básicas de mirada.

Desarrollo

Actividad manipulativa

- Proyectamos en la pizarra la **Tabla de números o letras** que se encuentra en **MyROOM** y pedimos a los alumnos que los lean de izquierda a derecha, moviendo solo los ojos, no la cabeza. Empezamos despacio y, si es demasiado fácil, pasamos a una velocidad media. Cuando vemos que todos dominan la velocidad media, les animamos a que prueben a velocidad rápida.
- Escribimos los números del 1 al 20. Pedimos a los alumnos que pisen con el pie dominante los números pares y con el no dominante, los impares.
- Proporcionamos a cada alumno una actividad de **Laberinto 2** que previamente habremos plastificado. Les animamos a que dibujen con un marcador de borrado en seco una línea del inicio al final sin levantar la mano y sin salirse de las líneas.

Para acabar

- Proporcionamos a cada grupo dos recipientes y letras en mayúsculas y minúsculas recortadas de revistas o periódicos. Les pedimos que, con la mano dominante, las separen y las clasifiquen en el recipiente correspondiente.

Estamos contigo

Sugerencias

- Después de unas cuantas sesiones trabajando la identificación de letras y números, es un buen momento para valorar el progreso de los alumnos en las fichas de **Prevención de dificultades**. Para ello, realizamos en gran grupo la primera fila y les mostramos qué es lo que tienen que hacer.
- Para la primera actividad planteada en el bloque **Desarrollo - 20 minutos**, podemos dar a los alumnos la oportunidad de que se evalúen mediante el instrumento de autoevaluación.

MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los grupos vocálicos.
- Ludicuento *Día y noche*.
- Luz, juguete o pelota.
- *Tabla de números o letras*.
- *Laberinto 2*.
- Recipientes y letras.

OBJETIVOS

- Identificar visualmente el orden correcto de los números de la ficha.
- Iniciarse en el proceso de autoevaluación.

EVALUACIÓN

- Es capaz de identificar en la ficha el orden correcto de los números.
- Muestra interés por evaluar su participación en la actividad manipulativa.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

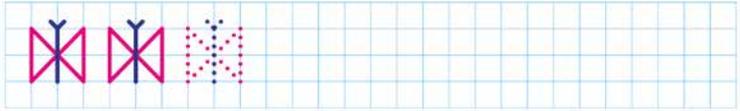
Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

47 *Ludicuento* Encuentra los números que están mal ordenados en cada fila empezando en el punto rojo y acabando en el verde. Rodéalos y continúa la cenefa.



•	1	4	2	3	4	5	6	7	8	6	9	10	•
•	1	2	3	4	6	5	6	7	10	8	9	10	•
•	1	2	1	3	4	5	6	7	8	10	9	10	•
•	1	2	3	5	4	5	6	9	7	8	9	10	•



Nombre: _____ Fecha: _____

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!

LUDI LETRAS

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.

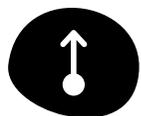
LUDI LetRAS

Lectoescritura creativa

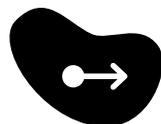


4 años

Este trimestre trabajaremos con trazos muy distintos entre sí, y aprenderemos a trazarlos en pauta y cuadrícula.
También repasaremos todo lo que sabemos de la \cup y de la ω , y trabajaremos el picado y rasgado de papel.
¡Ah!, y haremos muchos ejercicios con las tijeras.



levantado



dormido



sentado



ventana



inclinado



cruce



oblicuos 1



oblicuos 2



arco



iglu



curvas 1



ola



serpiente



bucles 1



bucles 2



almenas 1



almenas 2



espiral

Como siempre, dibujaremos a nuestro aire y también mejoraremos la técnica con el Dibujo dirigido;
aprenderemos mucho con los bits y leeremos los ludicuentos:

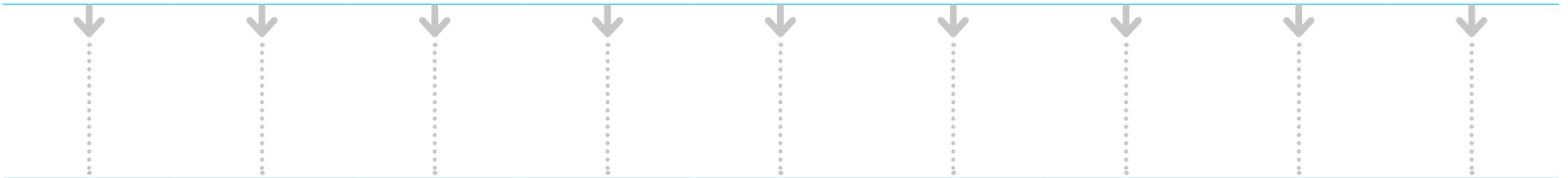
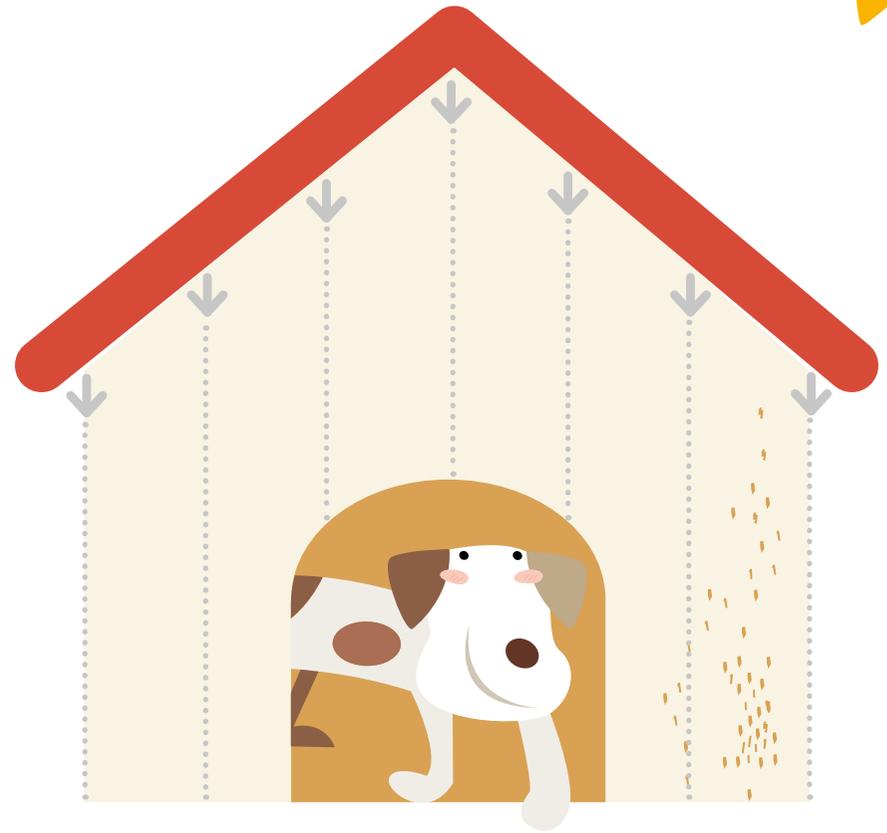
Es otoño, empieza el cole
Vivir del aire
Visitamos el planetario
En el interior de la Tierra
El viaje de una gota de agua



1

LUDILETRAS

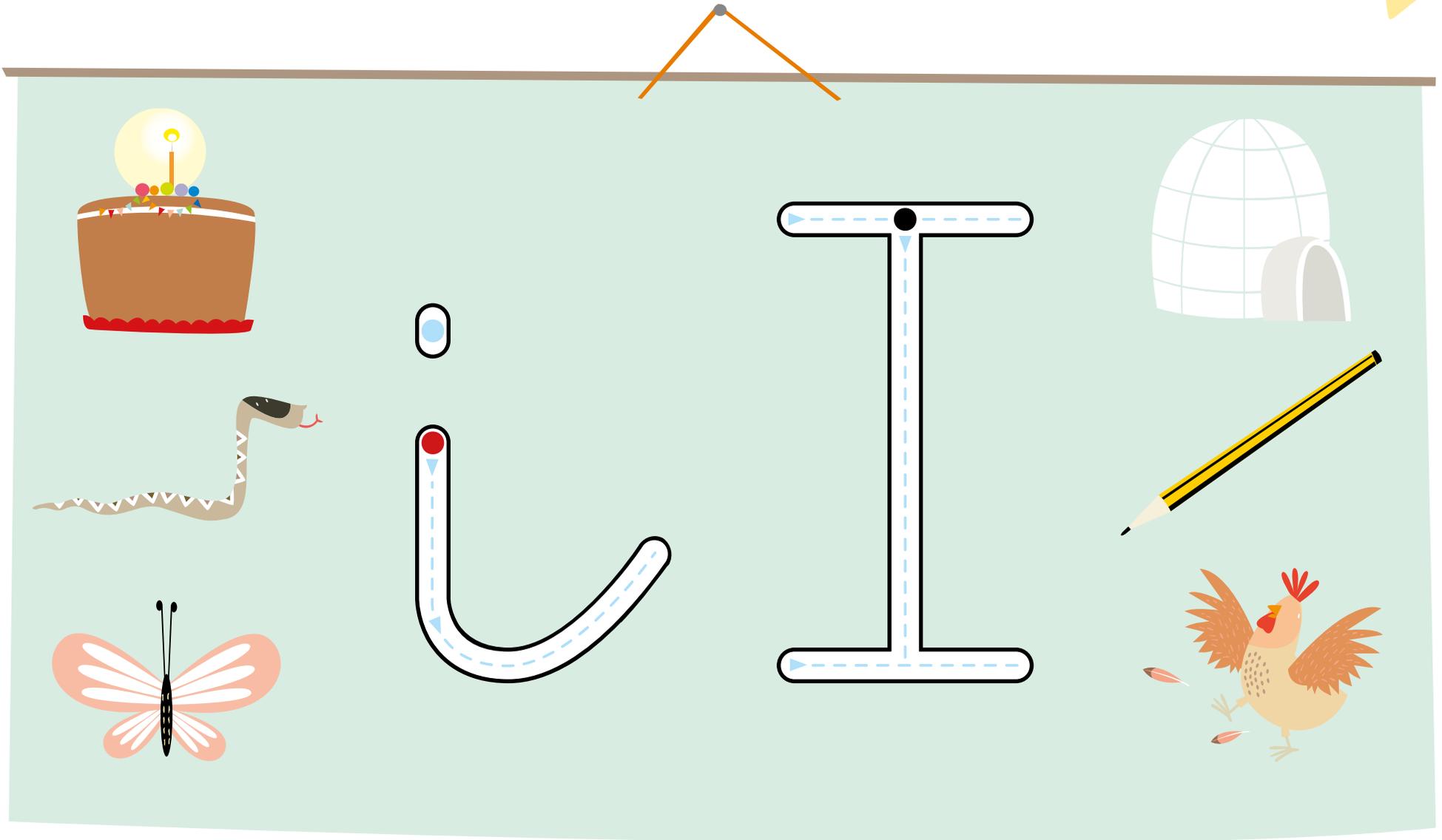
Repasa los trazos (levantado).



Nombre: _____

Fecha: _____

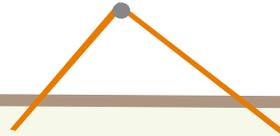
Discrimina auditivamente la vocal *í*. Relaciona la *í* con las palabras que la contienen.



Nombre: _____

Fecha: _____

Discrimina visualmente la vocal i. Rodea la i.



violín



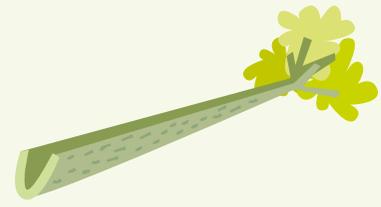
silla



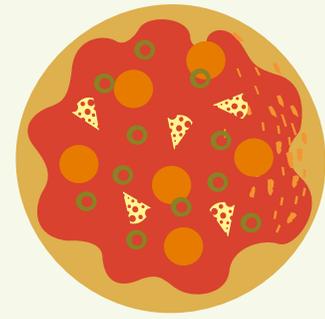
nido



iglesia



apio

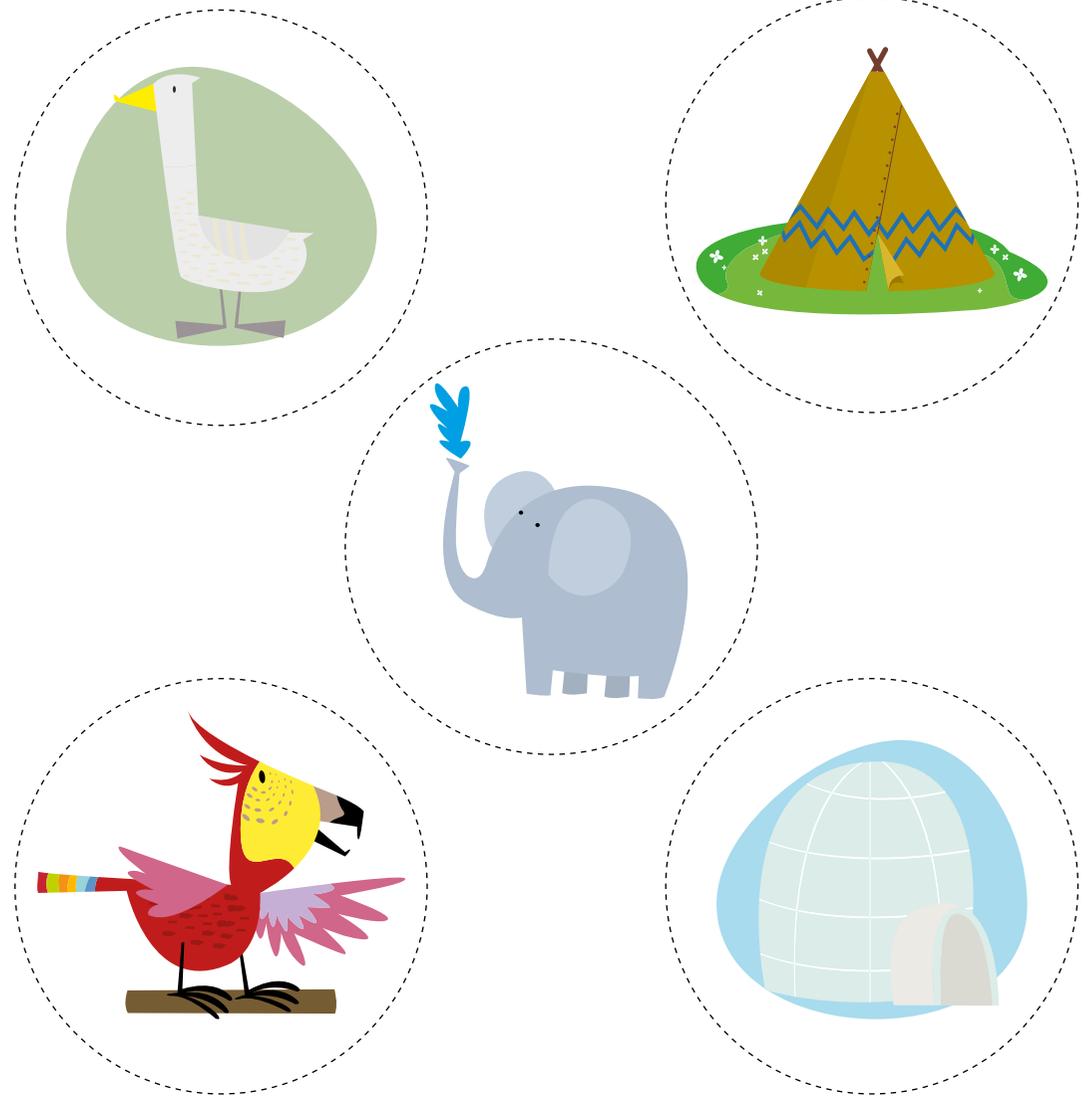


pizza

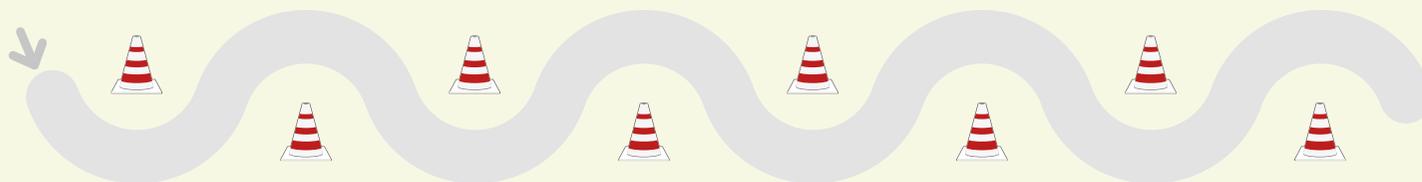
Relacionada con la sesión 14



Relacionada con la sesión 36



Repasa o traza, según el caso (ola).



Nombre: _____

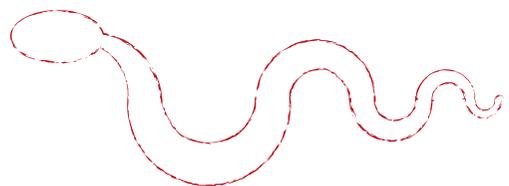
Fecha: _____

Dibujo una serpiente · Relacionada con la sesión 26

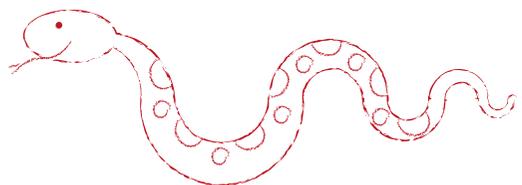
1



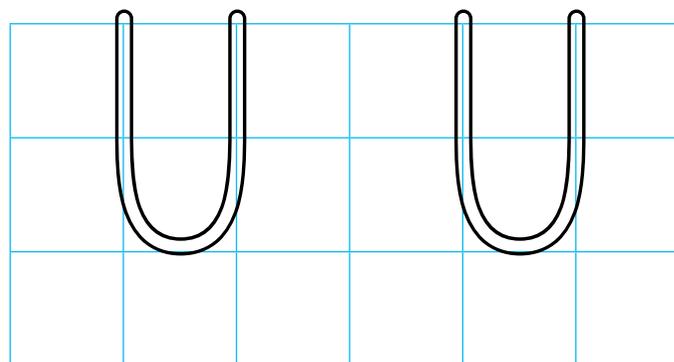
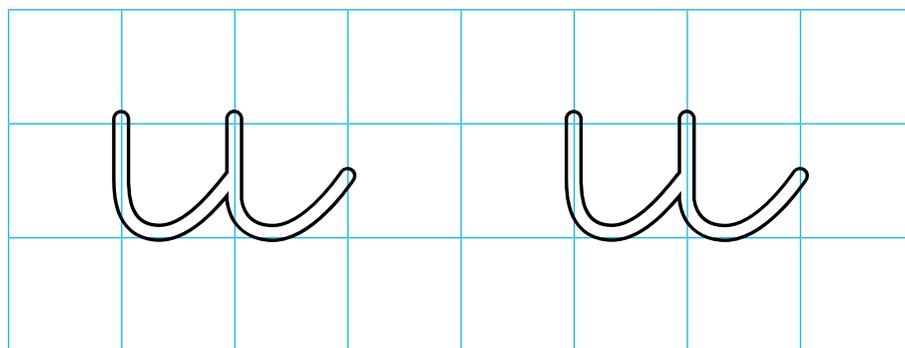
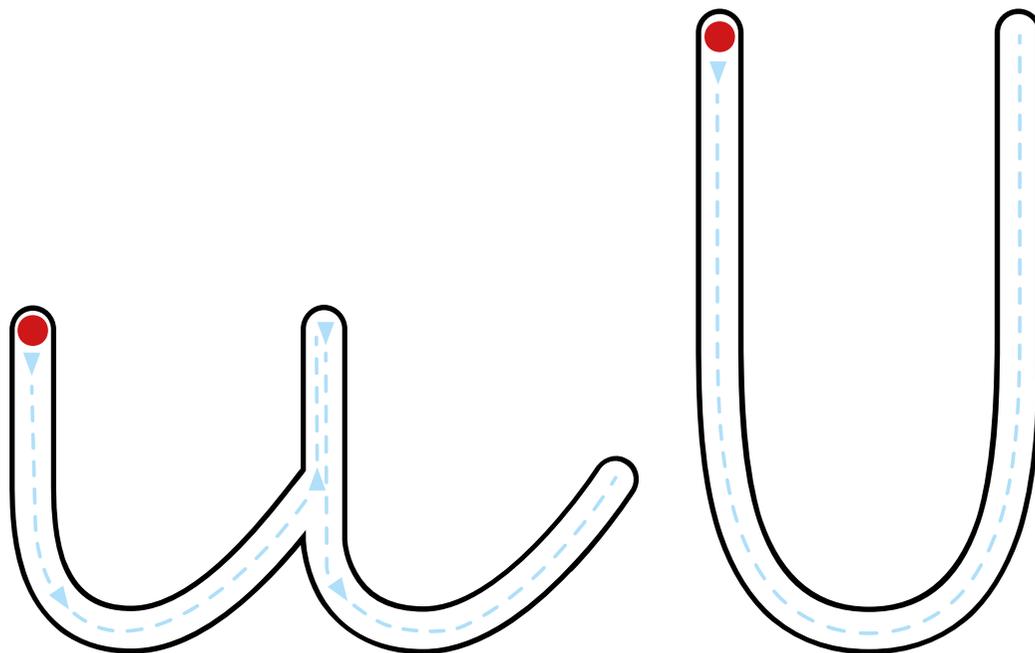
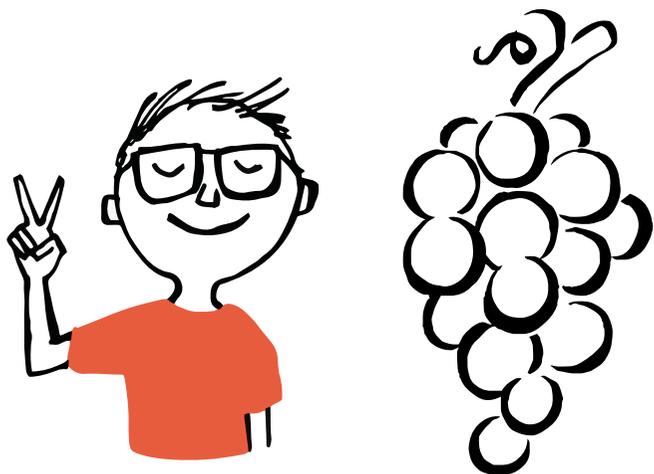
2



3



Realiza el trazo de la vocal u.



Nombre: _____

Fecha: _____

Lee los grupos vocálicos empezando en el punto rojo y acabando en el verde.

ai

ua

ia

ai

• au

ui

ie

eo

oi

• ei

ae

io

ea

ue

• ou

ia

ao

oe

ua

• oa

uo

eu

ai

iu

ao

iu

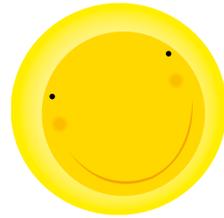
ae

ou

eu

Completa con un dibujo o una palabra según corresponda.

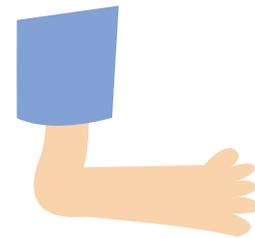
oso

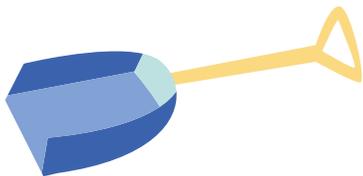


mesa



pulpo

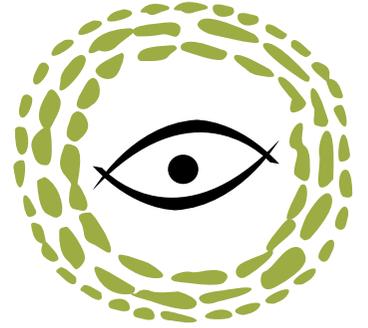




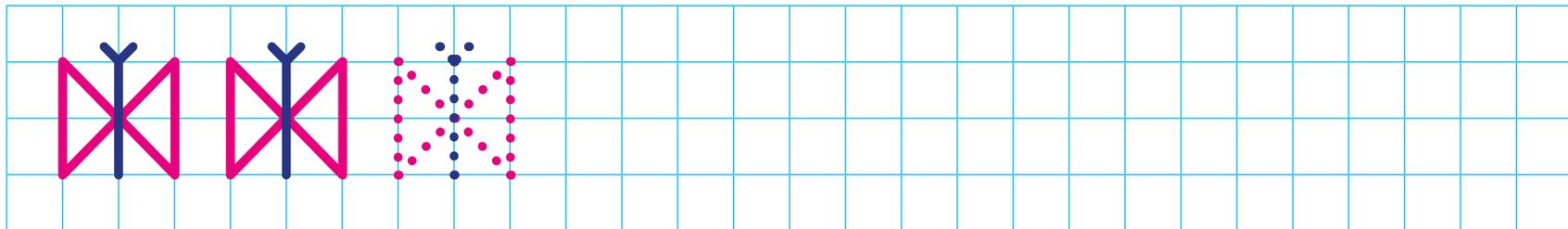
mula

miel

Encuentra los números que están mal ordenados en cada fila empezando en el punto rojo y acabando en el verde. Rodéalos y continúa la cenefa.



•	1	4	2	3	4	5	6	7	8	6	9	10	•
•	1	2	3	4	6	5	6	7	10	8	9	10	•
•	1	2	1	3	4	5	6	7	8	10	9	10	•
•	1	2	3	5	4	5	6	9	7	8	9	10	•



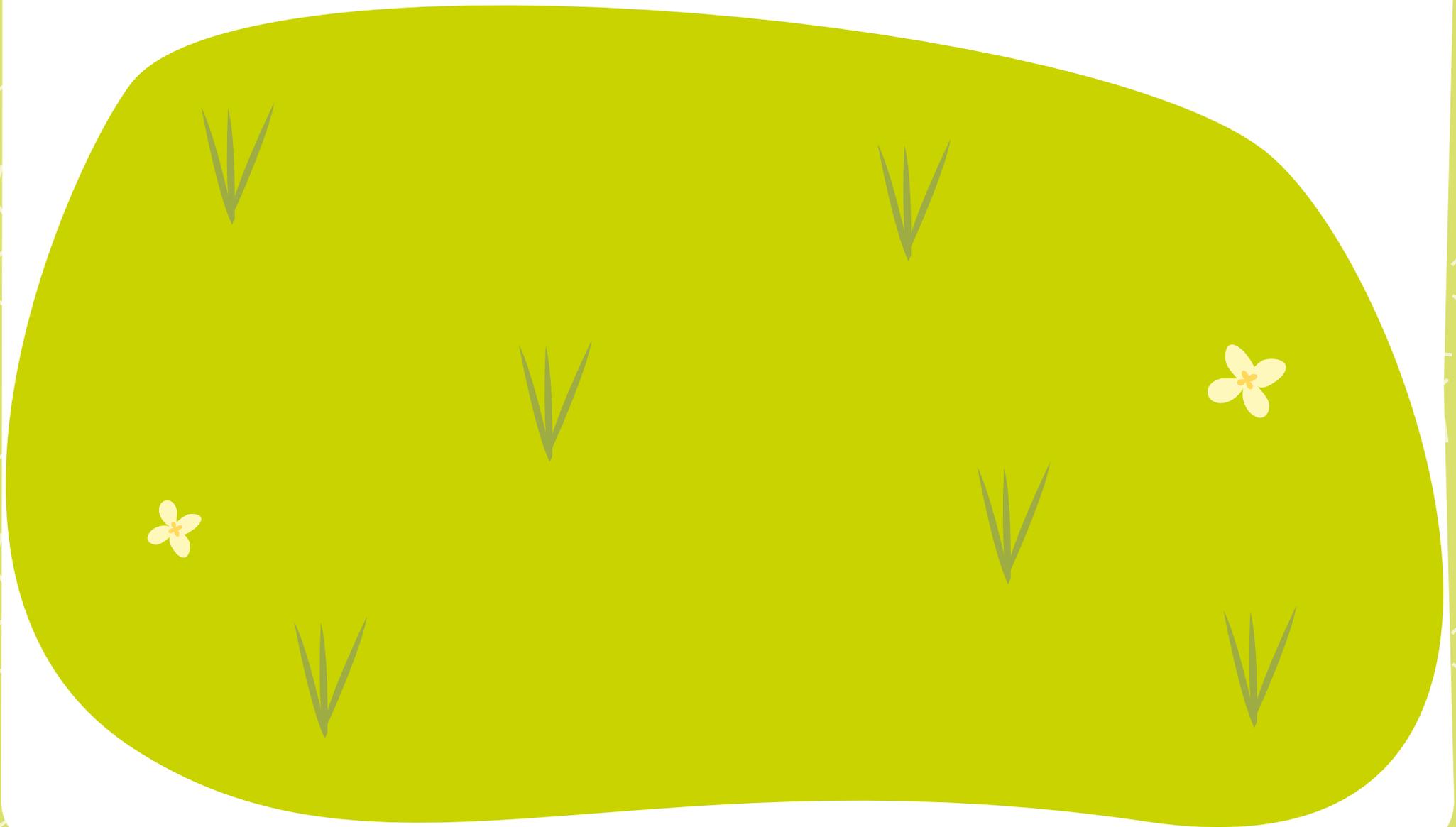
Nombre: _____

Fecha: _____

LUDIleTRAS

PAPEL y COLA

Un ratón chiquitín multicolor · Relacionada con la sesión 48



LUDI LETRAS

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.