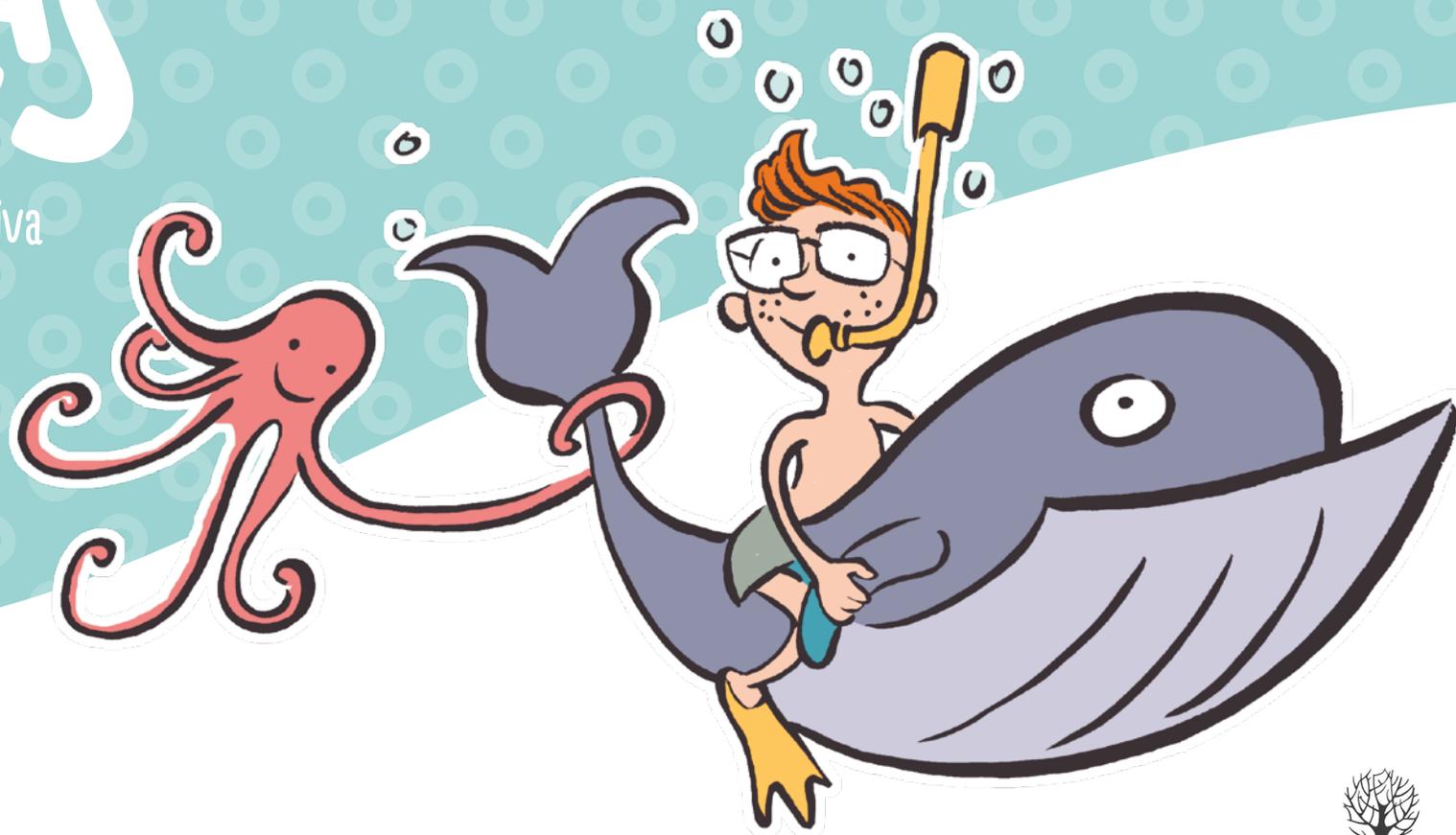


# LUDI LetRAS

Lectoescritura creativa



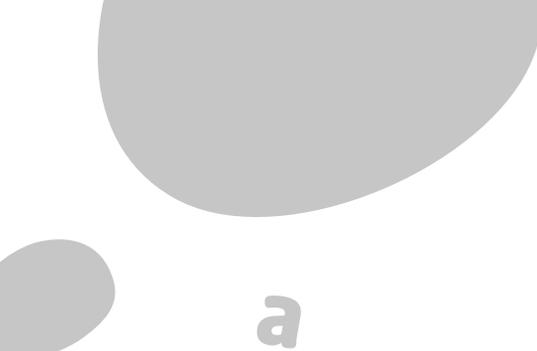
5 años

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 'T2 - Sesión 01'. The top navigation bar includes 'inicio', 'programas', 'alumnos', 'grupos', 'docentes', a notification bell, and a user profile 'MG Nombre Apellido'. Below this, the current context is 'Ludiletras', 'Infantil 4 años', and 'Año 2021 - 2022'. A left sidebar contains navigation options: 'Buscar', 'Sesiones', 'Material', 'Aplicaciones', 'Evaluación', and 'Formaciones'. 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, displaying five colorful speech bubbles with the digraphs 'ea', 'ei', 'ee', 'eo', and 'eu'. Below these is a handwriting practice grid with the letters 'uu' written in the first row. A vertical toolbar on the right includes a checkmark and an eraser icon. Below the grid, a section titled 'PDI Ludiletras - Educación Infantil' features a cartoon character and text: 'Contenidos interactivos y animados que complementan el programa de forma lúdica.' At the bottom, a 'Material para la sesión' section lists five resource cards: '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'.



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.

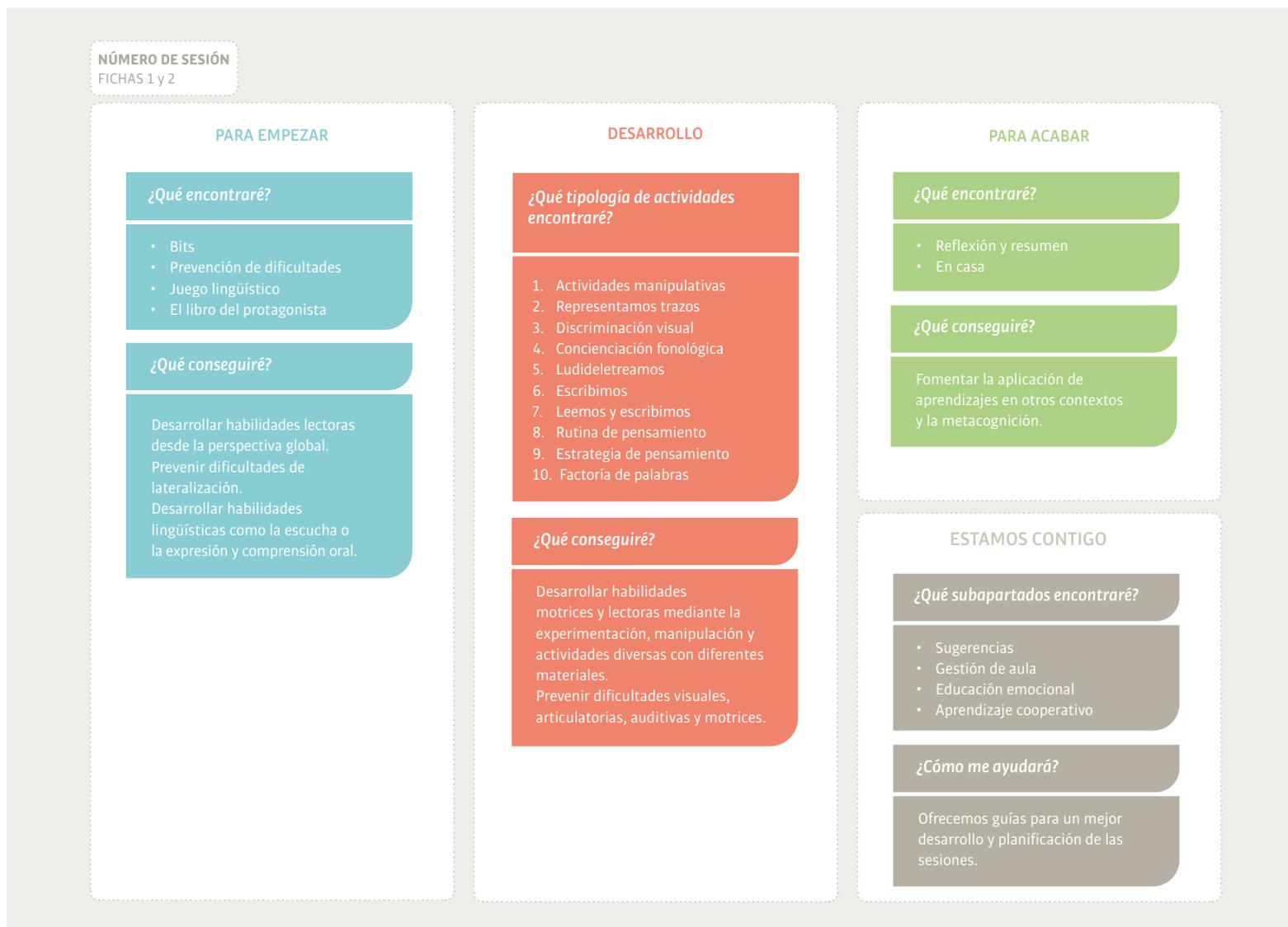
En Ludiletras de 3 a 5 años apostamos por una **metodología mixta** (métodos sintético-fonético y global). Bajo este marco, agrupamos de forma coherente, secuenciada y global una gran diversidad de estrategias de la enseñanza de la lectoescritura **para acompañar a todos los alumnos y sus necesidades**.

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.



### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

*¿Qué encontraré?* Las principales inteligencias múltiples que se fomentan en cada sesión.

### CULTURA DE PENSAMIENTO

*¿Qué encontraré?* Rutinas y estrategias para estructurar el pensamiento y hacerlo visible.

### MATERIAL

*¿Qué encontraré?* El material necesario para el desarrollo de la sesión.

### CAPACIDADES

*¿Qué encontraré?* Las capacidades básicas que se fomentan en la sesión.

### OBJETIVOS

*¿Qué encontraré?* Los objetivos de aprendizaje que se pretenden conseguir.

### EVALUACIÓN

*¿Qué encontraré?* Los ítems que te ayudarán a observar y evaluar las capacidades desarrolladas en la sesión.

### REPRODUCCIÓN DEL LIBRO DEL ALUMNO

*¿Qué encontraré?* Las fichas del libro del alumno con las que se culminará y se pondrán en práctica, de manera sencilla, los aprendizajes adquiridos durante la sesión.

### DISFRUTA PRACTICANDO / PRÁCTICA COOPERATIVA

# Objetivos · 1.<sup>er</sup> 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 vivencias, experiencias y sentimientos a través de exposiciones guiadas.
- Participar en diálogos espontáneos o dirigidos por el maestro en los que interviene más de un interlocutor.
- Reconocer textos literarios (relatos, cuentos, canciones, adivinanzas, trabalenguas, poemas, pareados, refranes...).
- Escuchar y comprender el argumento de un cuento y reconocer a los protagonistas.
- Experimentar las canciones de Ludiletras con los gestos y el movimiento.
- Identificar y discriminar las consonantes l-L, s-S, m-M, p-P, t-T, n-N, d-D, b-B, v-V, j-J, h-H, f-F a partir de su nombre y su sonido.
- Identificar palabras que comiencen, acaben o contengan los fonemas trabajados.
- Leer comprensivamente palabras, sintagmas, frases y textos sencillos de las letras trabajadas.
- Tener curiosidad por experimentar y manipular diversos instrumentos y materiales: pintura de dedos, papeles, plastilina, lápices de madera, rotuladores de punta fina, pinceles, pinturas, algodones, papel de seda...
- Utilizar la postura corporal, la presión y prensión correctas del instrumento de escritura.
- Utilizar la mano dominante.
- Coordinar la acción visomotriz mediante el movimiento con dominio y precisión en el trazo de las letras.
- Escribir la grafía de las consonantes aplicando una correcta dirección en el trazo, teniendo en cuenta el inicio, la direccionalidad, el final, los enlaces, la proporcionalidad y el control, dentro y fuera de la cuadrícula.
- Realizar los trazos de las letras minúsculas y mayúsculas.
- Formar palabras y frases con las letras trabajadas.
- Ejercitar la escritura, la copia y el dictado de palabras para afianzar el trazo de la letra ligada.
- Leer y escribir palabras del entorno cercano.
- Explorar el entorno y buscar objetos que contengan las letras trabajadas.
- Usar la pizarra digital como recurso visual y como herramienta de aprendizaje.
- Clasificar palabras en función de su número de sílabas y su posición.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Aceptar y cumplir las normas y reglas de los juegos.

- Desarrollar habilidades y valores propios del aprendizaje cooperativo en diferentes actividades del aula.
- 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:

- Expresarse de forma ordenada articulando los sonidos y con una entonación adecuada.
- Expresar vivencias, experiencias y sentimientos a través de exposiciones guiadas.
- Participar en diálogos espontáneos o dirigidos por el maestro en los que interviene más de un interlocutor.
- Ser capaz de expresarse oralmente con seguridad delante del grupo.
- Reconocer textos literarios (relatos, cuentos, canciones, adivinanzas, trabalenguas, poemas, pareados, refranes...).
- Iniciarse en la creación de poemas, rimas, adivinanzas, etc.
- Escuchar y comprender el argumento de un cuento y reconocer a los protagonistas.
- Identificar la acción y los hechos más importantes de un cuento.
- Experimentar las canciones de Ludiletras con los gestos y el movimiento.
- Identificar y discriminar las consonantes *r-R, ll-LL, ch-CH, c-C, z-Z, y-Y, g-G, ñ-Ñ, qu-Qu, x-X* a partir de su nombre y su sonido.
- Identificar palabras que comiencen, acaben o contengan los fonemas trabajados.
- Leer comprensivamente palabras, sintagmas, frases y textos sencillos que contengan las letras trabajadas.
- Leer y escribir palabras del entorno cercano.
- Ordenar sílabas para formar palabras.
- Ordenar palabras para formar frases.
- Descubrir la sílaba tónica y la átona a través del juego.
- Descubrir y conocer la biblioteca del centro.
- Desarrollar el placer por la lectura.
- Clasificar palabras en función de su número de sílabas y su posición.
- Representar los ludigestos de las consonantes trabajadas.
- Identificar los ludigestos del abecedario.
- Deletrear palabras con ludigestos.
- Tener curiosidad por experimentar y manipular diversos instrumentos y materiales: pintura de dedos, papeles, plastilina, lápices de madera, rotuladores de punta fina, pinceles, pinturas, algodones, papel de seda...
- Utilizar la postura corporal, la presión y prensión correctas del instrumento de escritura.
- Utilizar la mano dominante.

- Coordinar la acción visomotriz mediante el gesto con dominio y la precisión del trazo de las letras trabajadas.
- Escribir la grafía de las consonantes minúsculas y mayúsculas aplicando una correcta dirección en el trazo, teniendo en cuenta el inicio, la direccionalidad, el final y los enlaces, dentro y fuera de la cuadrícula.
- Escribir palabras y frases que contengan las letras trabajadas, dentro y fuera de la cuadrícula.
- Ejercitar la escritura, la copia y el dictado de palabras y frases para afianzar el trazo de la letra ligada.
- Escribir palabras y frases a través de la escritura libre.
- Usar la pizarra digital como recurso visual y como herramienta de aprendizaje.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Aceptar y cumplir las normas y reglas de los juegos.
- Desarrollar habilidades y valores propios del aprendizaje cooperativo en diferentes actividades del aula.
- Adquirir autonomía en situaciones del aula.
- Iniciarse en la expresión de sensaciones y aprendizajes durante las actividades por medio de diferentes lenguajes.

# Objetivos · 3.º trimestre

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

- Expresarse de forma ordenada articulando los sonidos correctamente y con una entonación adecuada.
- Utilizar un vocabulario adecuado, con léxico preciso y variado que permita la estructuración apropiada de frases.
- Expresar vivencias, experiencias y sentimientos a través de exposiciones guiadas por el docente, con seguridad delante del grupo.
- Participar en diálogos espontáneos o dirigidos por el maestro en los que interviene más de un interlocutor, respetando las normas de comunicación y desarrollando la escucha activa.
- Reconocer textos literarios (relatos, cuentos, canciones, adivinanzas, trabalenguas, poemas, pareados, refranes...) y ser capaz de reproducirlos de manera sencilla (memorización de textos sencillos).
- Iniciarse en la creación de poemas, rimas, adivinanzas... a partir de modelos.
- Disfrutar recitando textos poéticos y representando pequeñas dramatizaciones.
- Disfrutar reproduciendo las canciones de Ludiletras con los gestos y el movimiento.
- Disfrutar escuchando narraciones (cuentos), explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por el docente o por otros alumnos.
- Escuchar y comprender el argumento de un cuento, y la idea general de la historia (reconocer a los protagonistas e identificar la acción y los hechos más importantes).
- Identificar y discriminar todas las consonantes a partir de su nombre, sonido y ludigesto.
- Identificar palabras que comiencen, acaben o contengan los fonemas trabajados.
- Ordenar sílabas para formar palabras. Ordenar palabras para formar frases.
- Clasificar palabras en función de diferentes criterios.
- Leer comprensivamente palabras, sintagmas, frases y textos sencillos que contengan las letras trabajadas (en función del ritmo de aprendizaje de cada alumno).
- Iniciarse en el descubrimiento de las primeras nociones ortográficas y gramaticales: correspondencia sonido-grafía (ortografía natural, inicio en la correcta aplicación de *c-z*, *g-gu*, *c-qu*, iniciación en la identificación de sílabas trabadas), separar palabras en sílabas y separar palabras al escribir oraciones, descubrir la sílaba tónica, concordancia de género y número, identificar sinónimos y antónimos.
- Disfrutar con la lectura individual o compartida de diferentes tipologías textuales y en diferentes situaciones (biblioteca, casa, aula...).

- Deletrear palabras y oraciones con ludigestos.
- Tener curiosidad por experimentar y manipular diversos instrumentos y materiales: pintura de dedos, papeles, plastilina, lápices de madera, rotuladores de punta fina, pinceles, pinturas, algodones, papel de seda...
- Expresar y comunicar hechos, sentimientos y emociones, vivencias o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas, desarrollando la imaginación y la creatividad.
- Coger correctamente el utensilio de escritura y utilizar la postura corporal, la presión y prensión adecuadas al utilizarlo.
- Utilizar la mano dominante.
- Iniciarse en el dominio de la lateralidad.
- Coordinar la acción visomotriz mediante el gesto con dominio y la precisión del trazo de las letras trabajadas.
- Escribir la grafía de las letras minúsculas y mayúsculas aplicando una correcta dirección en el trazo, teniendo en cuenta el inicio, la direccionalidad, el final y los enlaces, dentro y fuera de la cuadrícula.
- Escribir palabras y frases que contengan las letras trabajadas, dentro y fuera de la cuadrícula, en pauta, a través de la escritura libre o dirigida.
- Ejercitar la escritura, la copia y el dictado de palabras y frases para afianzar el trazo de la letra ligada.
- Iniciarse en la identificación de algunos errores en la escritura.
- Usar la pizarra digital y otros instrumentos tecnológicos como recurso visual y como herramienta de aprendizaje.
- Aceptar y cumplir las normas y reglas de los juegos.
- Desarrollar habilidades y valores propios del aprendizaje cooperativo en diferentes actividades del aula.
- Iniciarse en la autoevaluación y evaluación del trabajo cooperativo.
- Desarrollar la autonomía necesaria en situaciones del aula.
- Adquirir iniciativa en situaciones diarias en las sesiones.
- Expresar emociones por medio de diferentes lenguajes y ser capaz de controlarlas en diferentes situaciones.

# Sesión 1

## Para empezar

### Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario en mayúsculas ordenado.
- Ludigestos ordenados.
- Imágenes de la *Caja de sonidos* de la l y de la s.

### Juego lingüístico

- Repartimos una letra del alfabeto a cada alumno y, entre todos, vamos recordando el nombre de cada letra. A continuación, ponemos la canción *Abecedario de Ludiletras* y cada alumno levanta su letra cuando la oye en la canción.

## Desarrollo

### Representamos trazos

- Observamos la palabra-clave 'libro' de la ficha del alumno y la pronunciamos varias veces hasta quedarnos con el fonema inicial /l/. A continuación, realizamos su ludigesto y con el dedo índice simulamos el trazo en el aire verbalizando: «trazamos un arco, un levantado y un inclinado».
- A continuación, los alumnos practican el trazo de la letra l con diferentes materiales: con serrín, harina o arena dentro de una bandeja; con churros de plastilina o lana en la plantilla *Jugamos con los trazos 2*, que encontrarás en *MyROOM* (girando la plantilla para poder tener dos cuadrados en vertical); trazan la l en *Trazalettras* verbalizando los trazos que deben seguir y ubicando el dedo en el vértice superior izquierdo del tercer cuadrado para iniciar la letra.
- Por último, practicamos en la ficha, dejando dos cuadrados entre letra y letra, poniendo los dedos índice y corazón extendidos en cada cuadrado y decimos en voz alta: «uno, dos» y preparamos el lápiz para la siguiente letra.

### Concienciación fonológica

- Esparcimos algunas cartas de la *Caja de sonidos* que contengan el sonido /l/. A continuación, clasificamos los nombres en función de la posición del sonido (al principio, en medio, al final).
- Jugamos a transformar palabras añadiendo el fonema /l/. Por ejemplo: pato - plato, cabe - cable, foto - floto, sopa - sopla, etc.

## Para acabar

- Por parejas, animamos a los alumnos a que piensen palabras con la letra l. Uno de ellos la representa mediante los ludigestos y el otro adivina la palabra. Después se intercambian los papeles.

## Estamos contigo

### Gestión de aula

- Para una buena gestión temporal, en *Representamos trazos*, es recomendable tener los materiales necesarios preparados previamente. Además, organizar el aula en diferentes espacios, según las actividades y materiales a utilizar, nos permite que los alumnos vayan rotando y trabajando simultáneamente en grupos.

### Sugerencias

- Practicar los trazos ayudará a los alumnos a desarrollar su proceso de escritura. Llevar a cabo esta práctica de forma lúdica y cooperativa les facilitará su adquisición. Dependiendo de las características de cada alumno, se pueden proporcionar diferentes soportes y espacios. Será interesante observar cómo progresan durante el proceso.
- La mayoría de actividades presentadas en el apartado *Disfruta practicando*, son actividades complementarias que amplían o refuerzan los contenidos trabajados en las sesiones. Es importante que las actividades planteadas en este apartado se trabajen de forma lúdica, disfrutando de ellas sin presión.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia musical.
- Inteligencia visual-espacial.
- Inteligencia interpersonal.

## MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los ludigestos.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.
- Canción *Abecedario de Ludiletras*.
- Bandejas con serrín, harina o arena.
- Plastilina o lana.
- Plantilla *Jugamos con los trazos 2*.
- *Trazaletas*.

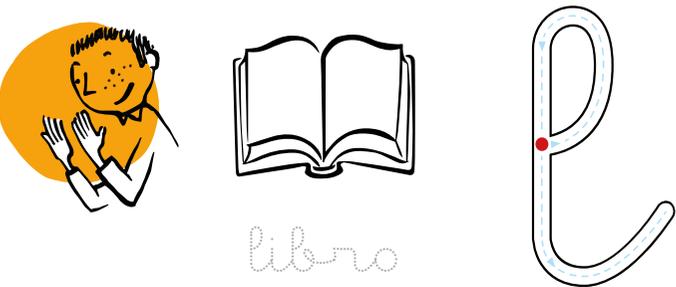
## OBJETIVOS

- Mostrar una actitud positiva en la ejecución de diferentes trazos.
- Obtener confianza y seguridad en sí mismo en las actividades de participación oral.

## EVALUACIÓN

- Muestra una actitud positiva en la realización del trazo.
- Muestra seguridad en sí mismo en la actividad oral planteada durante la sesión.

1 *Ludiletras* Observa el ludigesto y su imagen, y resigue la letra *l*.



Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

The image shows a worksheet for the letter 'l'. At the top left, it says '1 Ludiletras'. To the right, it says 'Observa el ludigesto y su imagen, y resigue la letra l.' There is a yellow banner with the letter 'l' in the top right corner. In the center, there are three illustrations: a boy with his hands clasped, an open book, and a large outline of the letter 'l' with a red dot at the starting point and a blue arrow showing the stroke direction. Below the illustrations, the word 'libro' is written in a dotted font. At the bottom, there is a grid with the letter 'l' written in the first two cells, followed by empty cells for practice. At the very bottom, there are lines for 'Nombre:' and 'Fecha:'.

## Disfruta practicando

- Podemos reforzar los contenidos leyendo y copiando algunas palabras en la plantilla *Copia* como, por ejemplo, *lila*, *lee* o *Lola*. Los alumnos practican enlazando las letras. En *Ludiletras* el lazo va por detrás para facilitar la ligadura con la siguiente letra. En las letras que no empiezan donde acaba la ligadura de la anterior, los alumnos deben buscar el inicio de la siguiente letra sin levantar el lápiz del papel. Para más información, véase la *Guía didáctica* del proyecto.
- Para trabajar la ficha de forma conjunta y facilitar la visualización de la ubicación y el enlace de las letras, se puede pintar una cuadrícula en la pizarra. A los alumnos que lo requieran se les puede proporcionar las palabras escritas en la primera fila y pedir que las copien en la segunda.

# Sesión 13

## Para empezar

### Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario en mayúsculas desordenado.
- Ludigestos desordenados.
- Imágenes de la *Caja de sonidos* de la t.

### Juego lingüístico

- Presentamos las adivinanzas y realizamos ejercicios de repetición del contenido insistiendo en la entonación adecuada. Motivamos al grupo para que dé respuesta a las adivinanzas teniendo en cuenta que solo podemos utilizar las vocales y consonantes trabajadas hasta el momento.

## Desarrollo

### Factoría de palabras

- Pedimos a los niños que nos hablen de su familia y de cómo se llaman sus integrantes. A continuación escribimos los nombres que vayan diciendo en la pizarra para que visualicen y recuerden que los nombres propios siempre se escriben con la primera letra en mayúscula.
- Aprovechamos el listado de nombres propios que hemos realizado anteriormente y los clasificamos en función de la inicial por la que empiezan. A continuación, pedimos a los niños que cuenten cuántos nombres hay en cada listado y que averigüen cuál es la letra inicial que predomina.
- Podemos hacer un repaso de las letras trabajadas hasta el momento. Pedimos que vayan saliendo a escribirlas en la pizarra, verbalizando los trazos. Podemos retar a los alumnos a escribir las letras en mayúsculas y minúsculas, comparando las diferencias entre los trazos de ambas.

### Ludideletreamos

- Pedimos a los alumnos que piensen, individualmente, en frases que sean capaces de realizar mediante los ludigestos. Les daremos dos minutos y pediremos a alguno de ellos que nos represente mediante los ludigestos su frase. Es importante que el alumno dé una palmada para indicar la separación de palabras. El resto de los alumnos dará la respuesta teniendo en cuenta el orden y la separación de las palabras.

## Para acabar

- Los alumnos pueden leer la propuesta de lectura en la PDI, en la tablet o en papel. Encontraréis estos materiales en **MyROOM** y al final de la guía del maestro. Poco a poco vamos incorporando la lectura de las nuevas consonantes, las sílabas inversas, etc.

## Estamos contigo

### Sugerencias

- Para la actividad propuesta en el apartado **Ludideletreamos**, tendremos en cuenta especialmente la participación de aquellos alumnos que aún no tengan integrados la mayoría de los ludigestos. En este caso, podemos indicar al alumno la palabra a ludideletrear y mostrar la imagen asociada a esta, atendiendo a su nivel de construcción de la lectoescritura (presilábico, silábico, silábico-alfabético y alfabético). Es un buen momento para registrar en qué grado va consolidando el pensamiento alfabético.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia lingüístico-verbal.
- Inteligencia lógico-matemática.
- Inteligencia intrapersonal.

## MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los ludigestos.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.
- Adivinanzas en *Recursos lingüísticos*.

## OBJETIVOS

- Participar en las situaciones de diálogo generadas en el aula.
- Aplicar conocimientos matemáticos en actividades de lengua.

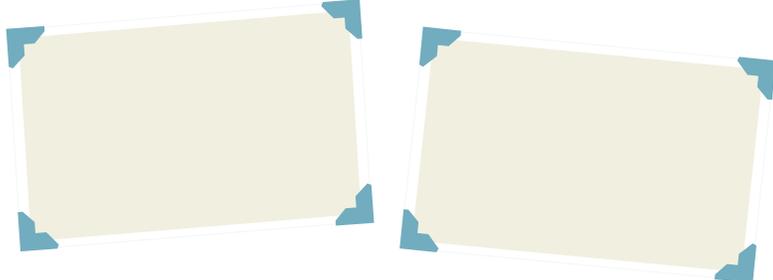
## EVALUACIÓN

- Participa en el diálogo generado sobre la familia.
- Cuenta el número de nombres que empiezan por una misma inicial.

13 *ludigestos* Lee, comprende y dibuja lo que dicen la frases.

t

María toma té.  
Tomás saluda a Pepe.



Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

# Sesión 19

## Para empezar

### Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario en minúsculas desordenado (fonéticamente).
- Ludigestos desordenados.
- Imágenes de la *Caja de sonidos* de la *n*.

### Juego lingüístico

- Formulamos algunas oraciones y preguntamos a los alumnos si son verdaderas o falsas. Algunos ejemplos pueden ser: los perros tienen cuatro patas, las arañas tienen seis patas, los payasos no lloran, etc. Permitimos a los alumnos que, además de señalar si la oración es verdadera o falsa, fundamenten su respuesta.
- A continuación, proporcionamos a los alumnos algunas cartas de la *Caja de sonidos* para que se fijen en las palabras y dibujos de objetos. Por parejas, les pedimos que se inventen una oración. Por ejemplo: La (dibujo de una niña) come una (dibujo de una manzana).

## Desarrollo

### Leemos y escribimos

- 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), poniendo énfasis en las funciones de cada uno.
- Establecemos las normas que consideremos importantes a tener en cuenta, 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 *Cazadores de palabras*, que encontrarán en el apartado *Práctica cooperativa*, que deberán ir completando (cada vez que trabajemos esta actividad uno de los alumnos del grupo utilizará sus fichas). Una vez explicado, salen a la caza de palabras que reconocen y que pueden leer en libros o en diferentes espacios del colegio (clases, pasillo...) para posteriormente escribir en su libro.
- Al finalizar la actividad, es importante poner en común con el resto de grupos las palabras cazadas y tener un tiempo para evaluarse mediante el instrumento de evaluación de aprendizaje cooperativo. Con esta evaluación ofrecemos a los alumnos la oportunidad de participar y ocupar mayor protagonismo en el proceso de evaluación y por consiguiente en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

## Para acabar

- Ponemos en común la opinión de cada uno en referencia a la actividad; las facilidades o dificultades con las que se han encontrado al realizar la actividad; las funciones que ha realizado cada miembro; las palabras que no han entendido; etc.

### Estamos contigo

#### Gestión de aula

- La actividad *Cazadores de palabras* conlleva un tiempo de organización y preparación. Es importante que el resto de maestros estén al corriente de la dinámica de la actividad por si entran en las clases.

#### Sugerencias

- Es importante que se mantengan los mismos equipos en las futuras actividades de *Cazadores de palabras* para que cada miembro pueda desempeñar los diferentes roles.
- Puedes utilizar el instrumento de evaluación de aprendizaje cooperativo tantas veces como consideres.

#### Educación emocional

- La actividad *Cazadores de palabras* te permitirá trabajar la educación emocional. La inclusión del alumno en el proceso de evaluación le ayudará a conocer sus puntos fuertes y débiles y empezar a tomar conciencia de los puntos a mejorar. Con ello, desarrollarán su capacidad de razonamiento, autocrítica y responsabilidad.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

## MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los ludigestos.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.
- Fichas e insignias de *Cazadores de palabras* en el apartado *Práctica cooperativa*.
- Instrumento de evaluación de aprendizaje cooperativo.

## OBJETIVOS

- Escribir palabras.
- Iniciarse en el proceso de evaluación del trabajo colaborativo.

## EVALUACIÓN

- Escribe palabras en la actividad *Cazadores de palabras*.
- Se inicia en la evaluación del trabajo cooperativo.

19 *Ludigestos* Colorea las casillas en las que haya palabras que contengan la letra *n*.

*n*

pata	polo	puma
moto	limón	Ana
enano	tomate	piano
monte	pepino	

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

# Sesión 20

## Para empezar

### Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario en minúsculas desordenado (fonéticamente).
- Ludigestos desordenados.
- Imágenes de la *Caja de sonidos* de la *n*.

### Juego lingüístico

- Recitamos todos juntos el poema *La tortuga*, de Isabel Rosas y listamos las palabras que rimen entre sí. Después, pedimos a los alumnos que digan otras palabras que rimen con estas y jugamos con los resultados. Podemos ir cambiando la última de cada verso con una de nuestra lista. Al final puede quedar un poema completamente diferente.

## Desarrollo

### Concienciación fonológica

- Disponemos de un saquito lleno de imágenes de la *Caja de sonidos*. Sacamos una de ellas, y a raíz de la primera, los alumnos deben pensar imágenes con la misma terminación (camión, balón, balcón, canción, jamón...).

### Leemos

- Pedimos a los alumnos que lean en voz alta las ocho palabras, de la propuesta de lectura, que previamente habremos mostrado en la pizarra. A continuación los niños esconden la cabeza entre los brazos encima de la mesa y borramos una de las palabras. Encontraréis estos materiales en *MyROOM* y al final de la guía del maestro.
- A la señal de una palmada, los niños observarán la pizarra y, en silencio, piensan qué palabra se ha borrado. Levantan la mano para indicarnos qué palabra ha desaparecido, y así sucesivamente hasta borrar y adivinar todas las palabras.

## Para acabar

- A partir de la observación de las palabras de la propuesta de lectura, invitamos a los alumnos a que ludiletreen alguna frase o algunas palabras.

### En casa

- Hoy, el alumno al que le corresponda se llevará *El libro del protagonista*, para trabajarlo con su familia, y será el protagonista de la semana que viene.
- Los alumnos pueden llevarse a casa el *Ludileo* y realizar la lectura y escritura de las páginas 22 a 24.

## Estamos contigo

### Sugerencias

- A medida que los alumnos vayan acabando, pueden volver a jugar a las actividades realizadas o bien disponer de un tiempo para la lectura de algún cuento. De esta manera, podemos dedicarnos a aquellos alumnos que aún están con las fichas y necesitan apoyo para resolver dudas o dificultades.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

## MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los ludigestos.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.
- Poema *La tortuga* en *Recursos lingüísticos*.
- Propuesta de dictado.
- *El libro del protagonista*.
- *Ludileo*.

## OBJETIVOS

- Mostrar interés y motivación en la escritura de dictados.
- Adquirir confianza en uno mismo.

## EVALUACIÓN

- Muestra interés y motivación en la escritura del dictado.
- Muestra confianza en la escritura del dictado.

20 *Ludileo* Discrimina visualmente la letra *n* y colorea los espacios que la contengan.  
Escribe *luna* en la cuadrícula.

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

## Disfruta practicando

- Podemos llevar a cabo el dictado de pequeñas frases a partir de la propuesta que hemos preparado al final de esta guía del maestro y de la plantilla *Dictado* del libro del alumno. Debemos usar un tono de voz adecuado, realizar una correcta pronunciación y repetir dos veces cada palabra para facilitar que los alumnos la capten.

# Sesión 35

## Para empezar

### Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario en mayúsculas y minúsculas ordenado.
- Ludigestos ordenados.
- Imágenes de la *Caja de sonidos* de la v.

### Juego lingüístico

- Presentamos dos refranes del mes de noviembre y los leemos. Trabajamos su comprensión explicando, entre otras cosas, el significado y el vocabulario nuevo de cada uno. De los dos, los alumnos escogen uno y buscan en él: las palabras conocidas, las palabras que empiecen igual que..., las palabras que acaben igual que...

## Desarrollo

### Leemos y escribimos

Dividimos a los alumnos en grupos y organizamos el aula en cuatro espacios. Explicamos las actividades de cada rotación para facilitar la autonomía de los alumnos.

- Jugamos a **Fotopalabra** (nivel 1) en la PDI – Ludiletras. En esta actividad los niños tienen que escribir palabras a partir de los ludigestos arrastrando las letras una a una.
- Proporcionamos a los alumnos unas letras desordenadas que deben colocar adecuadamente para formar una palabra. Para ello es necesario identificar las letras aisladas, colocarlas correctamente, estructurar la palabra y captar su significado. Ejemplo de palabras: vaso, ventana, avión, David, nieve, vestido, uva, nave, etc.
- Jugamos al **Memory 2**.
- Proporcionamos cuentos de pictogramas para que, compartiéndolos, puedan leerlos de manera conjunta.

## Para acabar

- Preguntamos a los alumnos sobre la segunda actividad del apartado **Leemos y escribimos**: «¿Cómo sabemos que una palabra no está bien escrita?»; «¿Cómo sabemos cómo la tenemos que ordenar?»; etc.

### En casa

- Hoy, el alumno al que le corresponda se llevará **El libro del protagonista**, para trabajarlo con su familia, y será el protagonista de la semana que viene.
- Los alumnos pueden llevarse a casa el **Ludileo** y realizar la lectura y las actividades de las páginas 32 a 34.

## Estamos contigo

### Sugerencias

- Podemos utilizar la ficha de alumno de esta sesión para valorar y evaluar los contenidos trabajados hasta el momento.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

## MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los ludigestos.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.
- Refranes del mes de noviembre en *Recursos lingüísticos*.
- *Fotopalabra* (nivel 1) en la PDI – Ludiletras.
- *Memory 2*.
- *El libro del protagonista*.
- *Ludileo*.
- *Letras móviles*.

## OBJETIVOS

- Intervenir en las situaciones de diálogo generadas en el aula.
- Reconocer características propias de la estación del año.

## EVALUACIÓN

- Interviene en las situaciones de diálogo que se generan en las diferentes actividades de *Leemos y escribimos*.
- Reconoce las características del otoño.

35 Ludiletras

Ludideletrea y escribe las palabras.

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

# Sesión 48

## Para empezar

### Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario en mayúsculas y minúsculas en orden.
- Ludigestos ordenados.
- Imágenes de la *Caja de sonidos* de la letra *f*.

### Juego lingüístico

- Retomamos los poemas trabajados durante el trimestre, escogemos el que más nos haya gustado y animamos a los alumnos a poner música al poema elegido. Podemos tomar una melodía conocida o inventarla. Se puede acompañar de percusión elaborada por los propios alumnos (maracas, tambores...).

## Desarrollo

### Rutina de pensamiento

Para llevar a cabo la rutina de pensamiento *Pensaba... ahora pienso*, seguimos estos pasos:

- En el espacio de asamblea les pedimos a los alumnos que estén muy atentos porque van a escuchar un cuento que seguramente no conozcan y que les resultará muy divertido. Les enseñamos la portada, leemos el título más de una vez y lo escribimos en la pizarra.
- Les pedimos que cierren los ojos, imaginen de qué puede ir el cuento, quiénes podrían ser sus protagonistas, etc.
- Después de los minutos establecidos para ello, les invitamos a compartir sus ideas sobre el tema del cuento a leer y las anotamos en el organizador gráfico que podemos preparar previamente en un mural y que podremos colgar al finalizar la rutina.
- Para finalizar, leemos el cuento y, una vez que acabemos, completamos el apartado 'ahora pienso' del organizador gráfico. Para ello, les ayudamos a responder mediante preguntas, por ejemplo: «¿Pensabas que el cuento iba a tratar este tema?»; «¿Qué piensas sobre el cuento ahora?»; «¿Te ha gustado?, ¿por qué?»; «¿Te imaginabas que íbamos a conocer a estos personajes?»; «¿Qué piensas sobre los personajes del cuento?»; «¿Cuando os he enseñado el cuento, os imaginábais que acabaría así?»; «¿Cuál es tu opinión sobre el cuento?».

## Para acabar

- Jugamos al *Veo, veo* en gran grupo, con objetos del aula que contengan, por ejemplo, el sonido /f/.

## Estamos contigo

### Gestión de aula

- Llevar a cabo la rutina de pensamiento en el espacio de asamblea facilitará la atención y la participación de los alumnos.

### Sugerencias

- Para conseguir que se genere un cambio de paradigma de los alumnos es importante que cojamos un cuento que no conozcan y que el título pueda ser confuso.
- Es imprescindible que ayudemos a los alumnos en todo momento para guiarles y facilitar la expresión de sus ideas y conclusiones y que la estructura y el objetivo de la rutina se mantengan. Las propuestas para la última parte de la rutina, son solamente ejemplos. Dependiendo de las respuestas y del nivel madurativo de los alumnos será necesario adaptar las preguntas.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

## CULTURA DE PENSAMIENTO

- La rutina de pensamiento *Pensaba... ahora pienso* ofrece a los alumnos la posibilidad de reflexionar sobre cómo y por qué ha cambiado nuestro pensamiento, partiendo de las ideas iniciales hasta las ideas que se han desarrollado a posteriori mediante la vivencia de una experiencia.

## MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los ludigestos.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.
- Organizador gráfico.

## OBJETIVOS

- Mostrar interés en la narración de los cuentos.
- Iniciarse en el uso de rutinas de pensamiento.

## EVALUACIÓN

- Muestra una actitud positiva durante la narración del cuento.
- Participa en la dinámica de la rutina de pensamiento *Pensaba... ahora pienso*.

48 *Ludigestos* Una con flechas de colores y escribe una palabra con cada sílaba.

e

i

o

a

u

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

# Sesión 49

## Para empezar

### Bits

Pasamos los siguientes bits:

- Abecedario en mayúsculas y minúsculas en orden.
- Ludigestos ordenados.
- Imágenes de la *Caja de sonidos* de la letra *f*.

### Juego lingüístico

- Leemos las adivinanzas de Navidad para que los alumnos encuentren la respuesta.

## Desarrollo

### Ludideletreamos

- Repartimos frases para que, por turnos, los alumnos las ludideletreen. A la señal, empiezan a realizar los ludigestos pertinentes siguiendo el orden en que están colocados. Los compañeros deben decir si la frase está ordenada correctamente. Si no es así, tendrán que ordenar las palabras para que la frase tenga sentido, y así con algunas frases más.
- Si muestran dificultades, pueden adivinar las palabras en primer lugar, luego anotarlas en la pizarra y, por último, ordenarlas.
- Para acabar, ofrecemos a los alumnos la posibilidad de evaluar cómo ludideletrean mediante el instrumento de autoevaluación.

### Factoría de palabras

- Para trabajar las unidades que forman una frase proporcionamos a los alumnos las frases propuestas para la sesión de hoy, impresas en tiras de papel pero sin espacios entre palabra y palabra. Los niños irán leyendo las palabras e intentarán separarlas con una línea de color. Mostraremos cómo hacerlo con el primer ejemplo: Heestadoenunhotel. --> He/estado/en/un/hotel.

## Para acabar

- Dividimos la clase en grupos. Proporcionamos a cada grupo una cartulina y diferentes herramientas para escribir y pintar. Les pedimos que escriban un dicho de los que hemos trabajado cada mes y que hagan un dibujo. Dejamos que utilicen el tipo de letra que quieran.

## Estamos contigo

### Gestión de aula

- La actividad del apartado **Para acabar - 5 minutos**, te ayudará a valorar la comprensión de los diferentes refranes trabajados, además de potenciar la creatividad y la expresión artística. Si la gestión temporal no te permite realizar toda la actividad, puedes acabar la parte del dibujo en otro momento del día.

### Sugerencias

- Es un buen momento para valorar la comprensión lectora de los alumnos durante la realización de la ficha. Para ello, los alumnos trabajarán de forma individual.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia lingüístico-verbal.
- Inteligencia corporal-cinestésica.

## MATERIAL

- Bits del abecedario.
- Bits de los ludigestos.
- Cartas de la *Caja de sonidos*.
- Adivinanzas de Navidad en *Recursos lingüísticos*.
- Frases en tiras de papel.
- Frases cortas para ludideletrear.
- Instrumento de autoevaluación.
- Cartulinas y lápices de colores.

## OBJETIVOS

- Identificar las unidades que forman una oración.
- Mostrar motivación ante nuevas actividades propuestas.

## EVALUACIÓN

- Reconoce las diferentes unidades de una oración.
- Se muestra motivado ante nuevas actividades.

49

*Ludigestos*

Escribe el nombre de cada dibujo para completar las frases.

L

Euimos a la



\_\_\_\_\_

Papá ha visto un



\_\_\_\_\_

Ana sube en un



\_\_\_\_\_

Eelisa se pone las



\_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

## Disfruta practicando

- Podemos reforzar los contenidos de esta sesión leyendo y copiando algunas palabras en la plantilla *Copia* del libro del alumno. Encontraréis una propuesta de lectura al final de esta guía del maestro y en *MyROOM*.



# 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

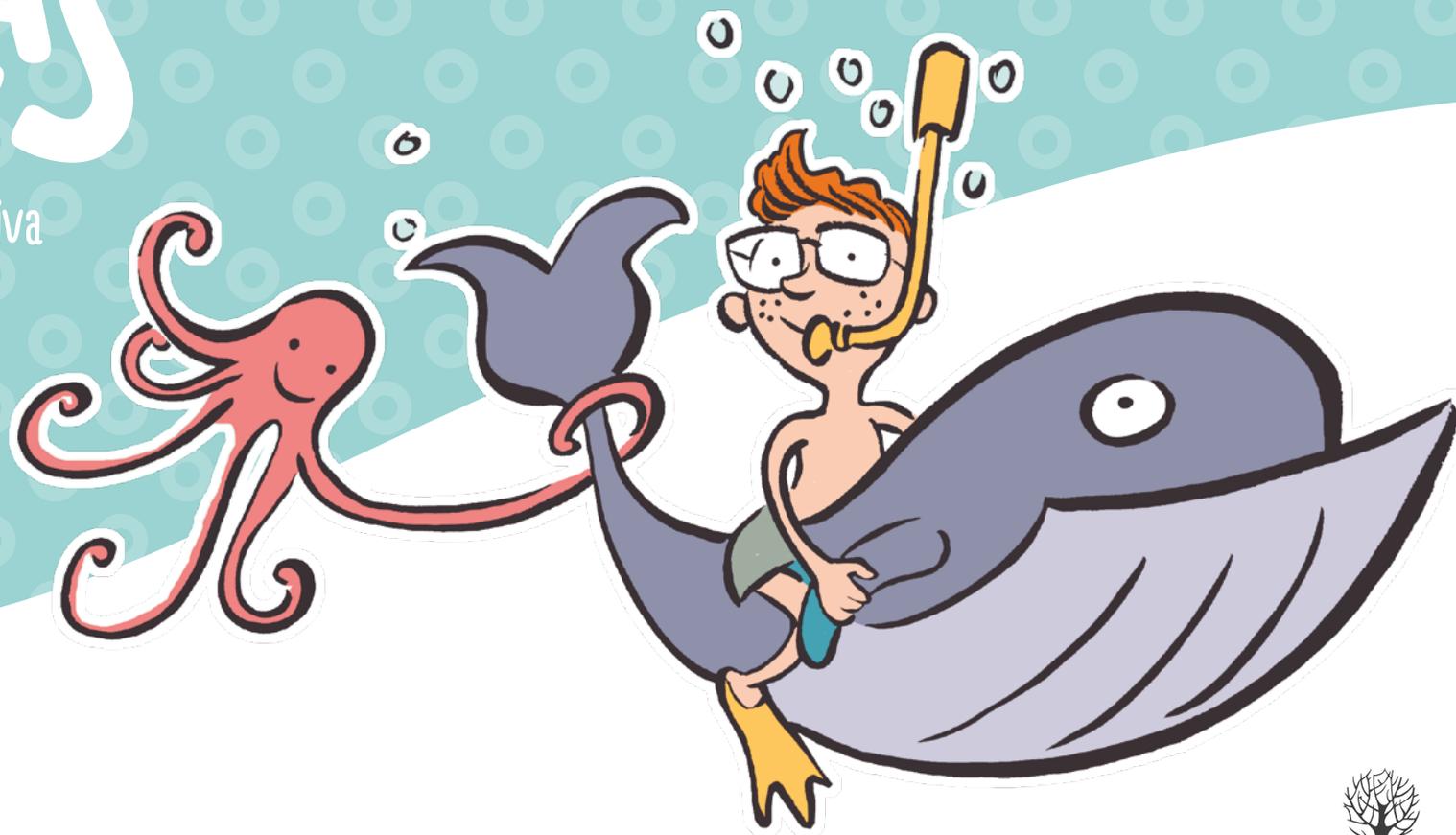
**Ludiletras** es un programa de **lectoescritura creativa** cuyo objetivo es el desarrollo neurológico de los niños de 3 a 8 años.

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.

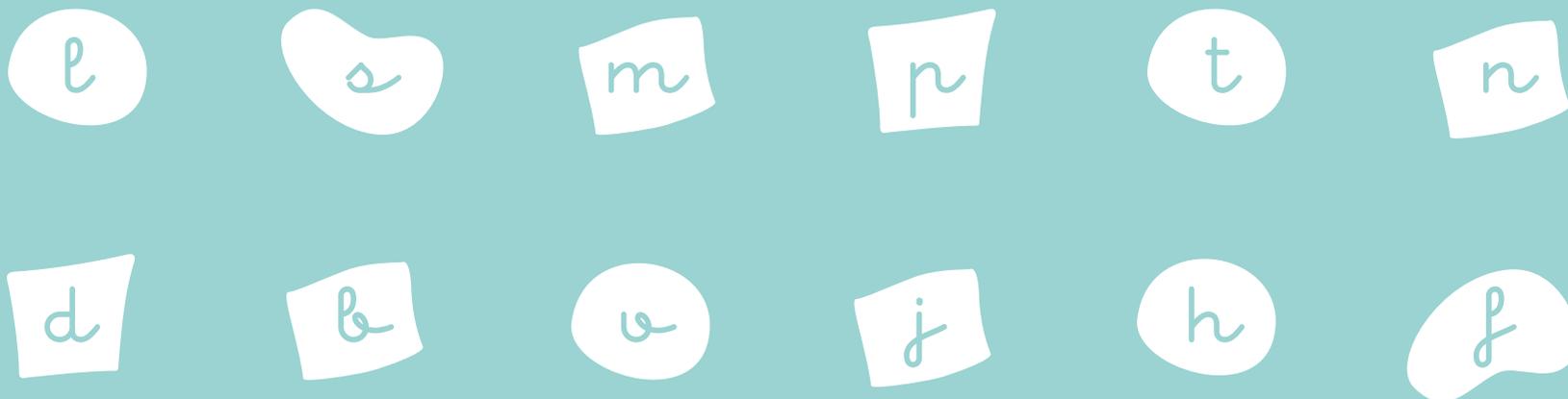
# LUDI LetRAS

Lectoescritura creativa



5 años

Este trimestre aprenderemos doce consonantes,  
nos contarán muchas historias y leeremos solos y junto a nuestros compañeros.  
Con las adivinanzas, poemas y trabalenguas afianzaremos nuestra capacidad de escucha y comprensión;  
y con las historias potenciaremos nuestra imaginación y capacidad creadora.



Utilizaremos los bits para repasar todo lo que ya sabemos  
y la aplicación de la pizarra digital nos servirá para pasarlo bomba con los ludigestos  
mientras escribimos y leemos palabras y frases.

Empezaremos a leer con:

Ludileo

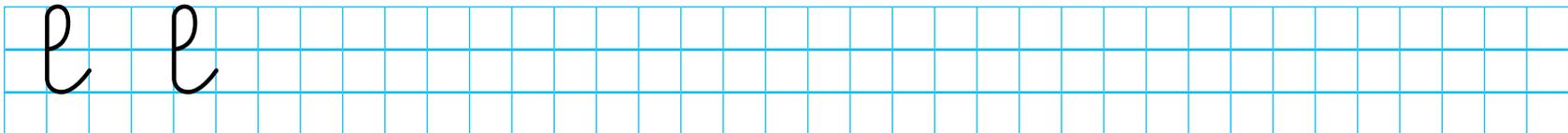
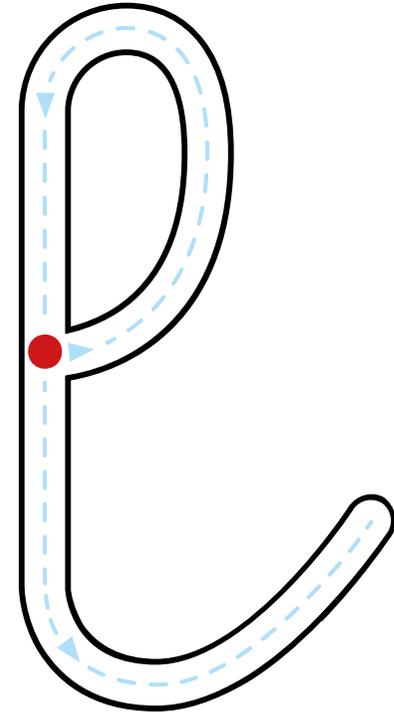


Observa el ludigesto y su imagen, y resigue la letra e.

e



e e e e e



Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

María toma té.

Tomás saluda a Pepe.



Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Colorea las casillas en las que haya palabras que contengan la letra n.



pata

polo

puma

moto

limón

Ana

enano

tomate

piano

monte

pepino



Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Discrimina visualmente la letra n y colorea los espacios que la contengan.  
Escribe luna en la cuadrícula.

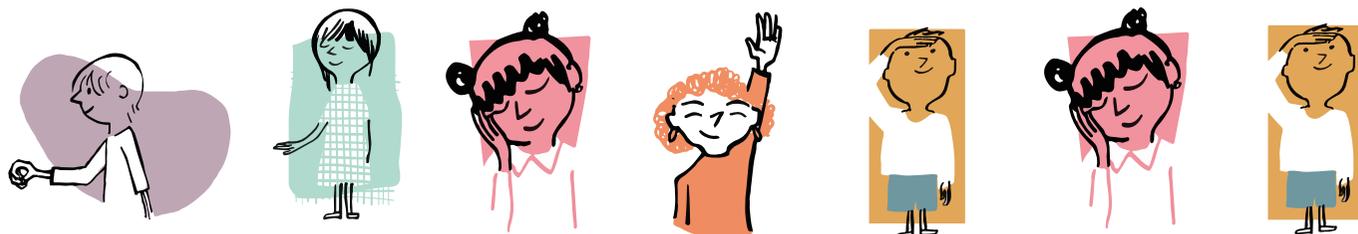



Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_



Ludideletrea y escribe las palabras.



Seven empty light green boxes for writing words.



Five empty light green boxes for writing words.



Six empty light green boxes for writing words.

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_



Escribe el nombre de cada dibujo para completar las frases.



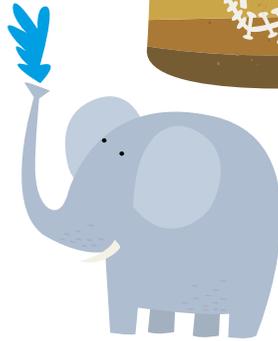
Fuimos a la \_\_\_\_\_



Papá ha visto un \_\_\_\_\_



Ana sube en un \_\_\_\_\_



Elisa se pone las \_\_\_\_\_

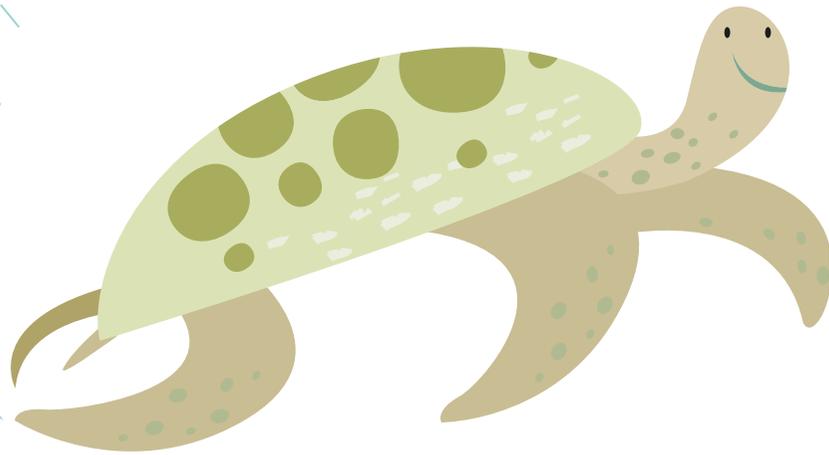


Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

## La tortuga

(Isabel Rosas)



Yo tengo una tortuga grande y verde  
que se mete en su casa cuando duerme.  
Por la tarde pasea lentamente  
y luego se refresca en la fuente.

Mi tortuga es simpática y sociable,  
a ella le encanta estar con la gente.  
Pero si se enfada, mejor no le hables  
porque te muerde, aunque no tiene dientes.

A veces es un poco testaruda,  
pero se alegra si le das lechuga  
y si juegas con ella sin prisa,  
te regalará su mejor sonrisa.

# 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!**

# 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.