

LUDI LetRAS

Lectoescritura creativa



3 años

Guía del maestro

Tu gestor de aula, día a día

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

The screenshot displays the 'myroom' interface for a lesson titled 'Ludiletras' for 'Infantil 4 años' in the 'Año 2021 - 2022' school year. The main content area shows a lesson plan for 'T2 - Sesión 01' with a 'libro del alumno' view. It features five colorful speech bubbles containing the digraphs 'ea', 'ei', 'ee', 'eo', and 'eu'. Below these is a handwriting practice grid with a sample of the letter 'u'. A sidebar on the left contains navigation options: 'Sesiones', 'Material', 'Aplicaciones', 'Evaluación', and 'Formaciones'. A search bar is also present. At the bottom, a section titled 'Material para la sesión' 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 user profile for 'MG Nombre Apellido' is visible in the top right corner.




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.

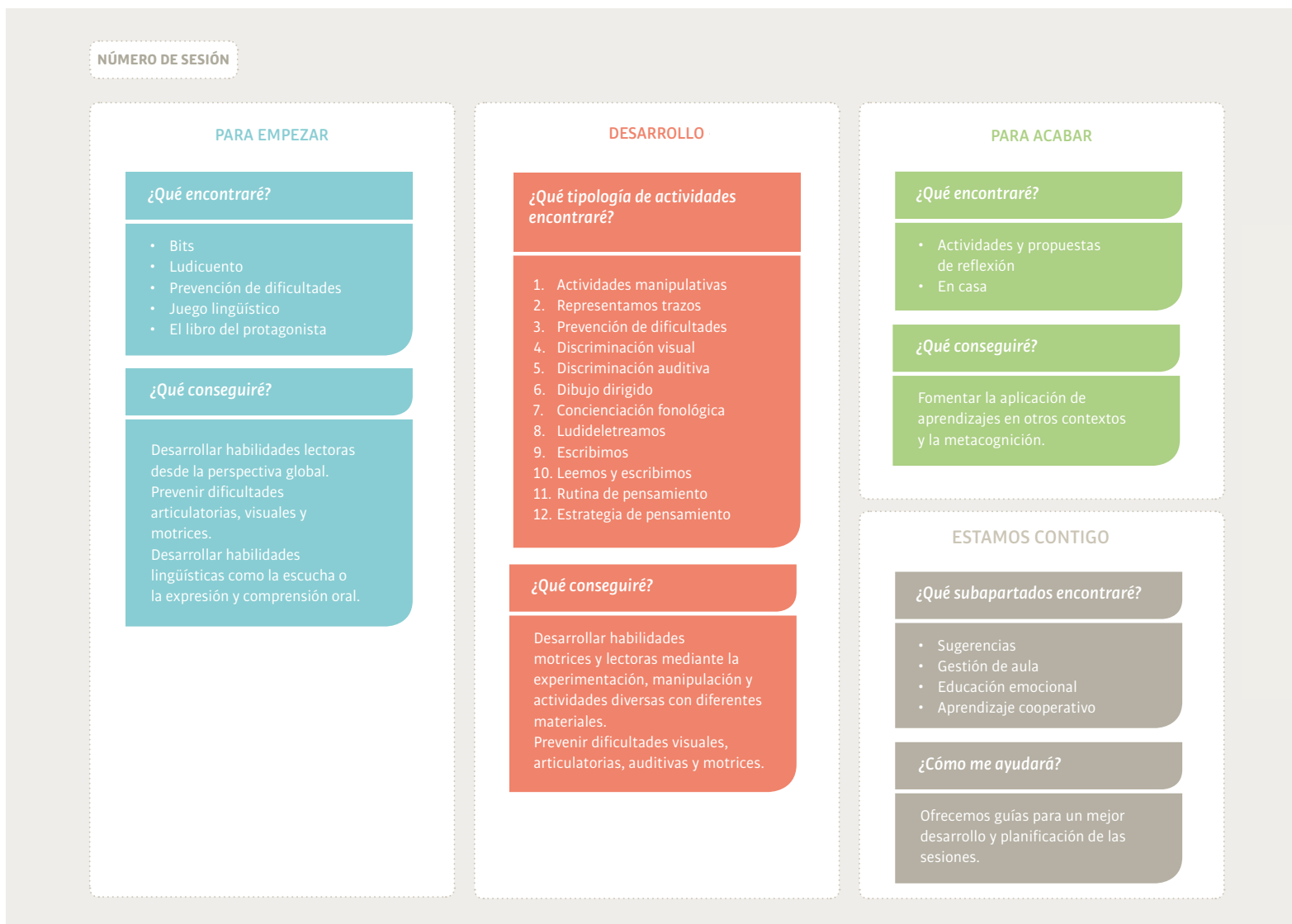
En Ludiletras de 3 a 5 años apostamos por una **metodología mixta** (métodos sintético-fonético y global). Bajo este marco, agrupamos de forma coherente, secuenciada y global una gran diversidad de estrategias de la enseñanza de la lectoescritura **para acompañar a todos los alumnos y sus necesidades**.

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.º trimestre

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

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

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

Sesión 17

FICHA DEL ALUMNO 7

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

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

Ludicuento

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

Juego lingüístico

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

Desarrollo

Representamos trazos

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

Para acabar

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

Estamos contigo

Sugerencias

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

Educación emocional

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

MATERIAL

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

OBJETIVOS

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

EVALUACIÓN

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

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

7 Ludibitas Realiza los trazos (levantado).

Nombre: _____ Fecha: _____

Sesión 42

FICHA DEL ALUMNO 32

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

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

Ludicuento

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

Prevención de dificultades

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

Desarrollo

Representamos trazos

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

Discriminación visual

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

Para acabar

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

Estamos contigo

Educación emocional

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

MATERIAL

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

OBJETIVOS

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

EVALUACIÓN

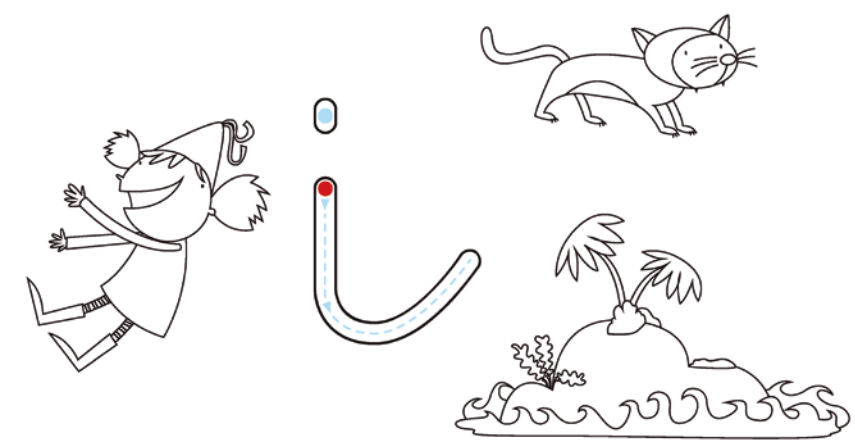
- Muestra interés al realizar el trazo de la vocal i.
- Es capaz de compartir su experiencia sobre el trazo de la i.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

32 *Ludibitas* Colorea los dibujos que tengan en su nombre la vocal i, y repasa el trazo de la vocal i.



Nombre: _____ Fecha: _____

Sesión 44

FICHA DEL ALUMNO 34

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

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

Ludicuento

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

Juego lingüístico

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

Desarrollo

Representamos trazos

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

Concienciación fonológica

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

Para acabar

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

Estamos contigo

Sugerencias

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

MATERIAL

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

OBJETIVOS

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

EVALUACIÓN

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

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

34 *Ludigestos* Discrimina visualmente la vocal *i* y ródeala en las siguientes palabras.

avión pirata
tortuga camión
girasol tigre

Nombre: _____ Fecha: _____

Objetivos · 2.º trimestre

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

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

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

Sesión 47

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

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

Ludicuento

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

Prevención de dificultades

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

Desarrollo

Concienciación fonológica

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

Representamos trazos

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

Para acabar

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

Estamos contigo

Sugerencias

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

Gestión de aula

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

MATERIAL

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

OBJETIVOS

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

EVALUACIÓN

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

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

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

Nombre: _____ Fecha: _____

Sesión 49

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

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

Ludicuento

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

Juego lingüístico

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

Desarrollo

Escribimos

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

Concienciación fonológica

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

Para acabar

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

Estamos contigo

Sugerencias

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

MATERIAL

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

OBJETIVOS

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

EVALUACIÓN

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

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

49 Ludibitas Escribe tu nombre.

POSTAGE PAID

Haz un dibujo.

Nombre: _____ Fecha: _____

Objetivos · 3.º trimestre

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

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

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

Sesión 10

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

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

Ludicuento

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

Juego lingüístico

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

Desarrollo

Representamos trazos

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

Aprendizaje cooperativo

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

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

Para acabar

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

En casa

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

Estamos contigo

Sugerencias

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

MATERIAL

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

OBJETIVOS

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

EVALUACIÓN

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

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

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

Nombre: _____ Fecha: _____

Sesión 28

Para empezar

Bits

Pasamos los siguientes bits:

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

Ludicuento

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

Juego lingüístico

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

Desarrollo

Dibujo dirigido

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

Actividad manipulativa

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

Para acabar

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

Estamos contigo

Gestión de aula

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

Educación emocional

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

MATERIAL

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

OBJETIVOS

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

EVALUACIÓN

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

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES




Las inteligencias múltiples destacadas en la sesión son:

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

28 Luditekas

Dibuja un caracol.

Dibujo dirigido

- 1 
- 2 
- 3 

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

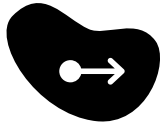


3 años

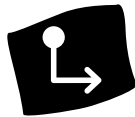
Este trimestre trabajaremos los trazos de preescritura,
aprenderemos a escribir la vocal *ú*.
Dibujaremos a nuestro aire y aprenderemos a hacer dibujos dirigidos.
Además, trabajaremos el picado y rasgado de papel en los ejercicios de *Papel y Cola*
para dominar la psicomotricidad fina.



levantado



dormido



sentado



ventana



aro



iglú



arco



inclinado



cruce



ola



curvas 1

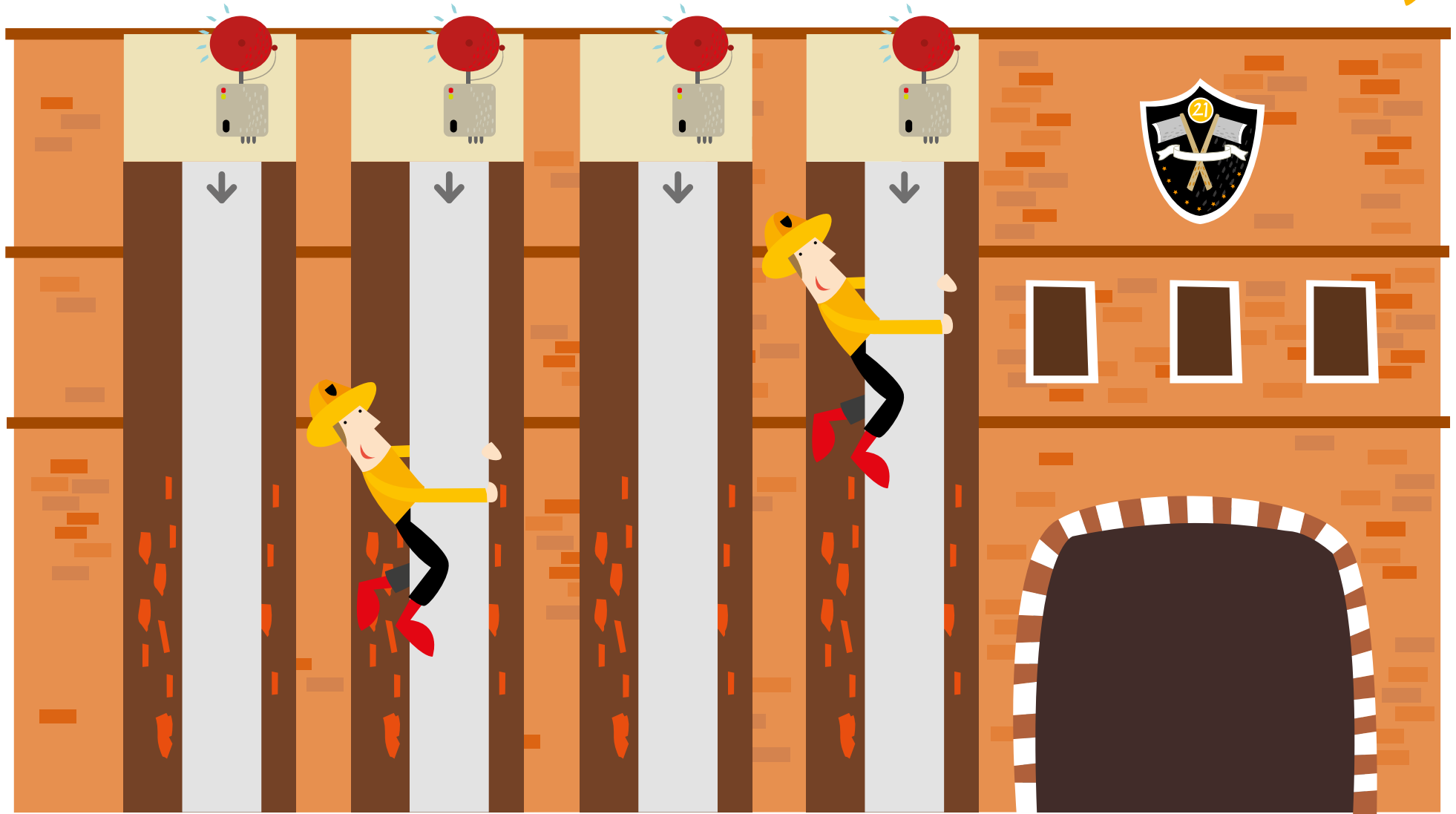
También leeremos los Ludicuentos:

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



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

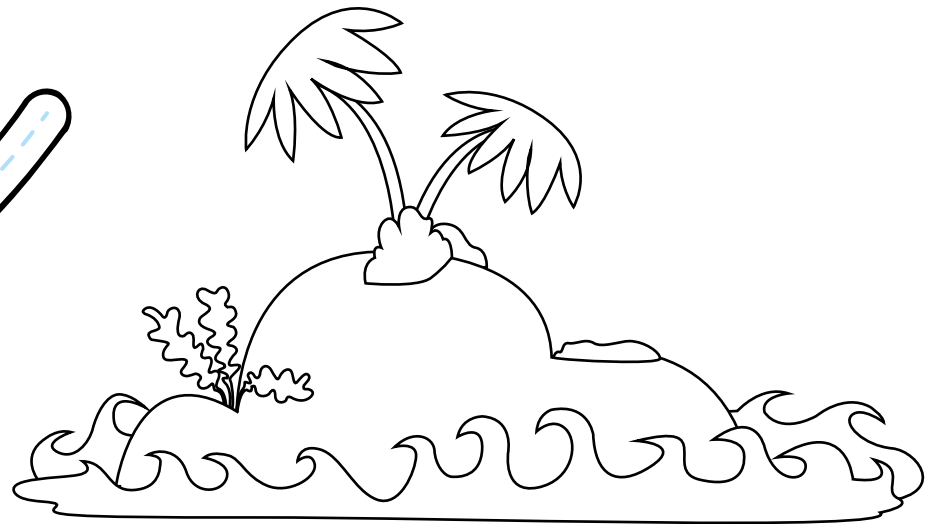
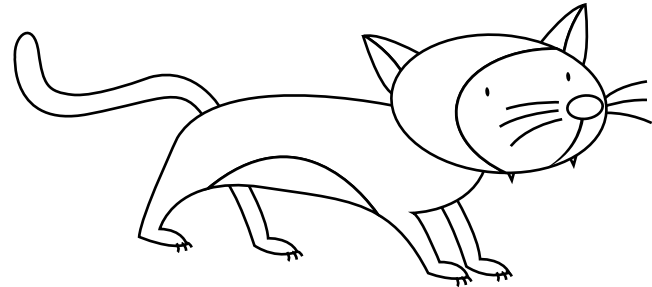
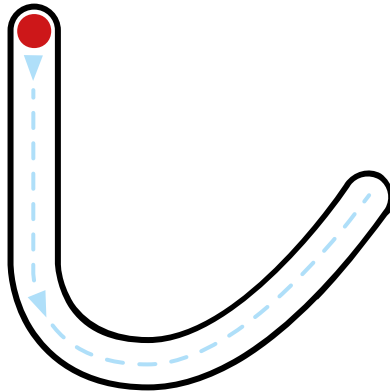
Realiza los trazos (levantado).



Nombre: _____

Fecha: _____

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



Nombre: _____

Fecha: _____

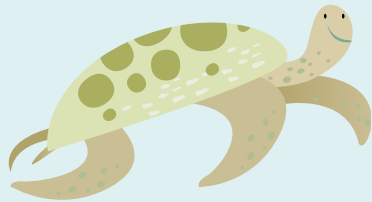
Discrimina visualmente la vocal *í* y rodéala en las siguientes palabras.



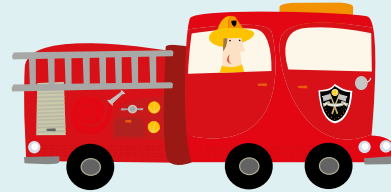
avión



pirata



tortuga



camión



girasol



tigre

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



An illustration of a house with a green roof and yellow walls. On the roof, there is a green cat silhouette and a green antenna. The house has six windows arranged in two rows of three. Each window contains a dotted outline of the letter 'u' with a small arrow at the top left indicating the starting point for writing.

Nombre: _____

Fecha: _____

Escribe tu nombre.





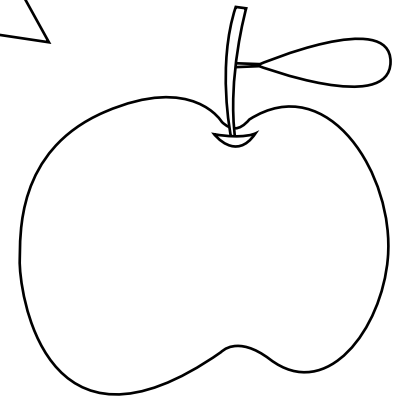
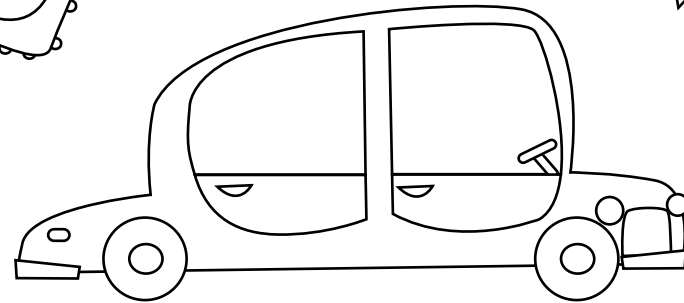
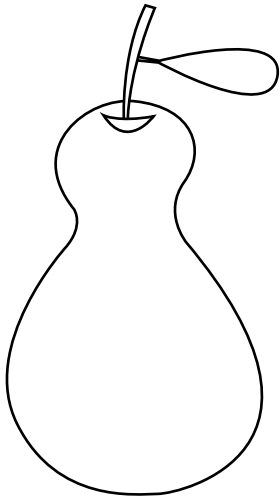
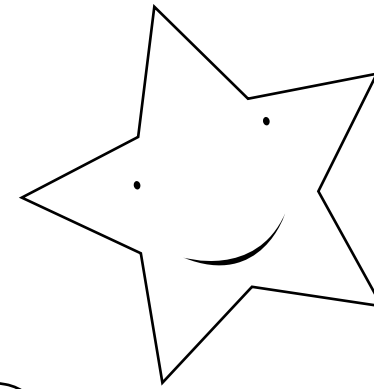
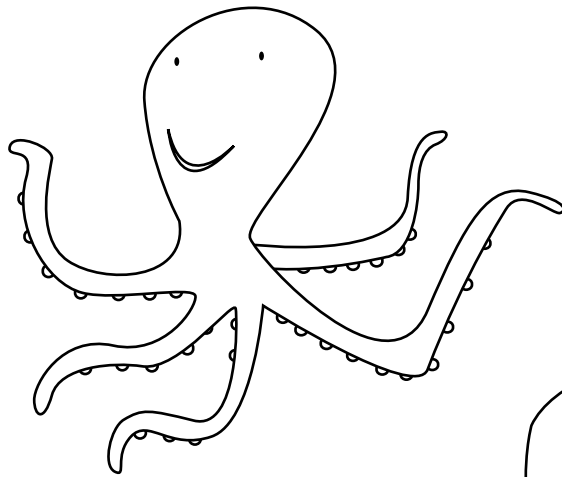
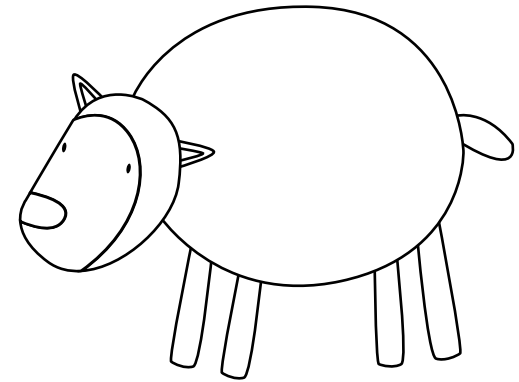
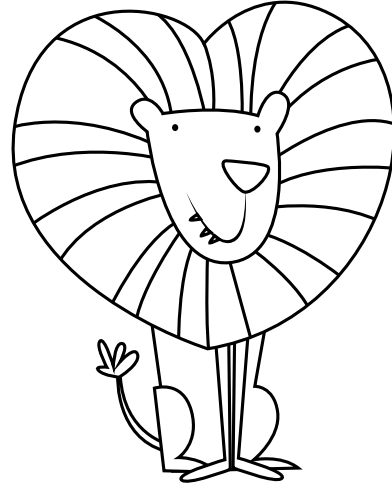
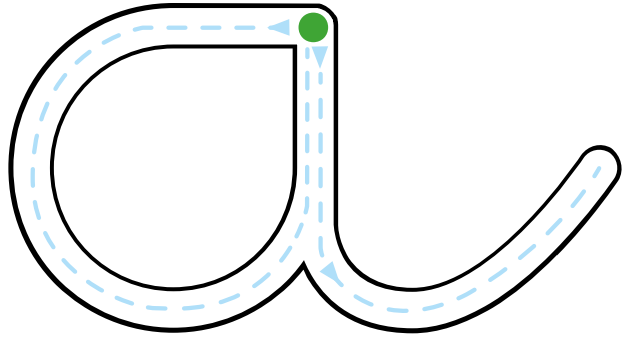
Haz un dibujo.



Nombre: _____

Fecha: _____

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



Nombre: _____

Fecha: _____

Dibuja un caracol.



1



2



3



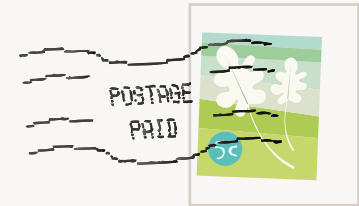
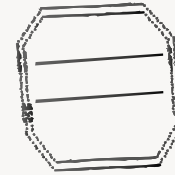
Nombre: _____

Fecha: _____

Para
aprender
más...



~ PRACTICO MI NOMBRE ~



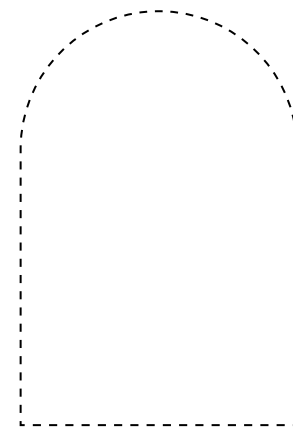
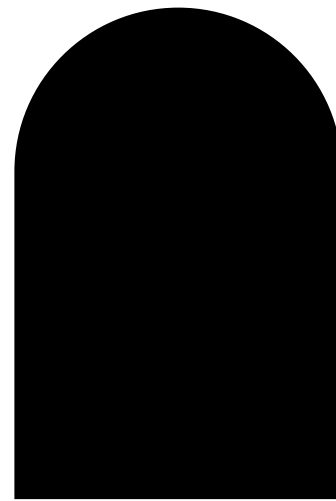
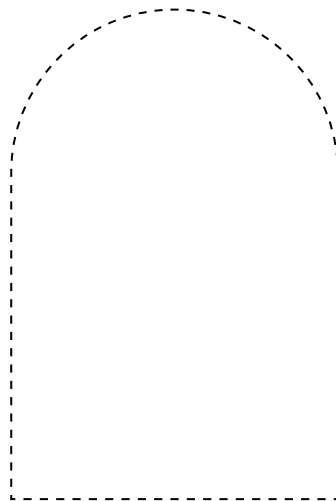
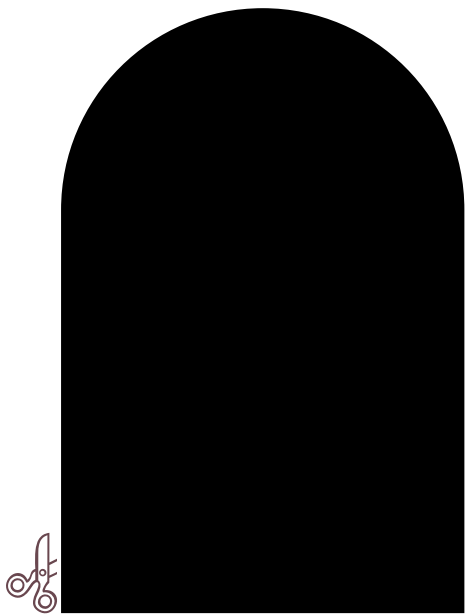


Dibuja



PAPEL y COLA

Un mar de pingüinos • Relacionada con la sesión 47



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

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 plan. At the top, the 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'. The main content area is titled 'T2 - Sesión 01' and offers options for 'guía del maestro', 'libro del alumno', and 'valora esta sesión'. The 'libro del alumno' view shows five colorful circles containing the digraphs 'ea', 'ei', 'ee', 'eo', and 'eu'. Below these is a handwriting practice grid with the word 'lu' written in the first cell. A sidebar on the left contains a search bar and a menu with 'Sesiones', 'Material', 'Aplicaciones', 'Evaluación', and 'Formaciones'. At the bottom, a section titled 'Material para la sesión' 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.

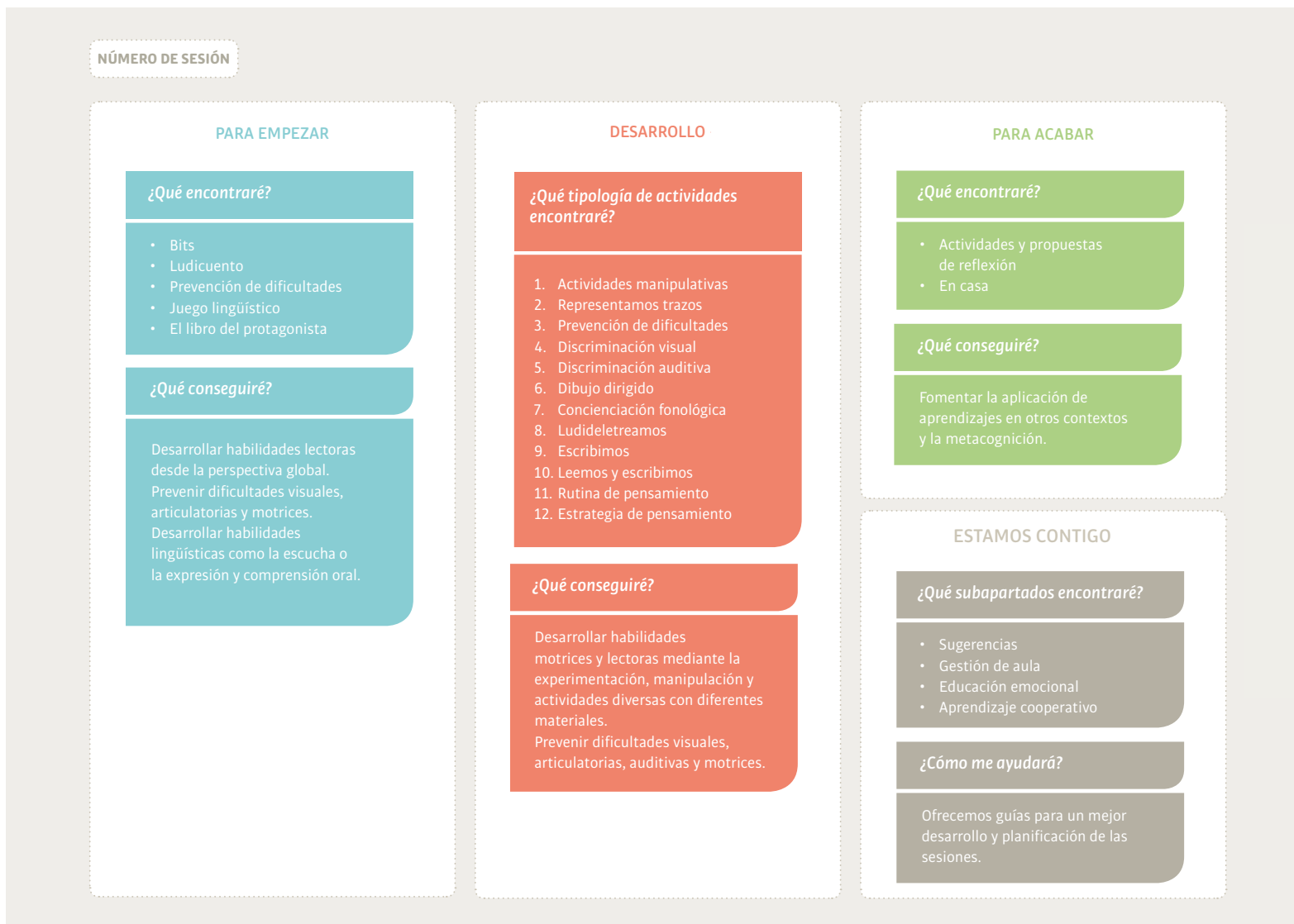
En Ludiletras de 3 a 5 años apostamos por una **metodología mixta** (métodos sintético-fonético y global). Bajo este marco, agrupamos de forma coherente, secuenciada y global una gran diversidad de estrategias de la enseñanza de la lectoescritura **para acompañar a todos los alumnos y sus necesidades**.

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.



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.

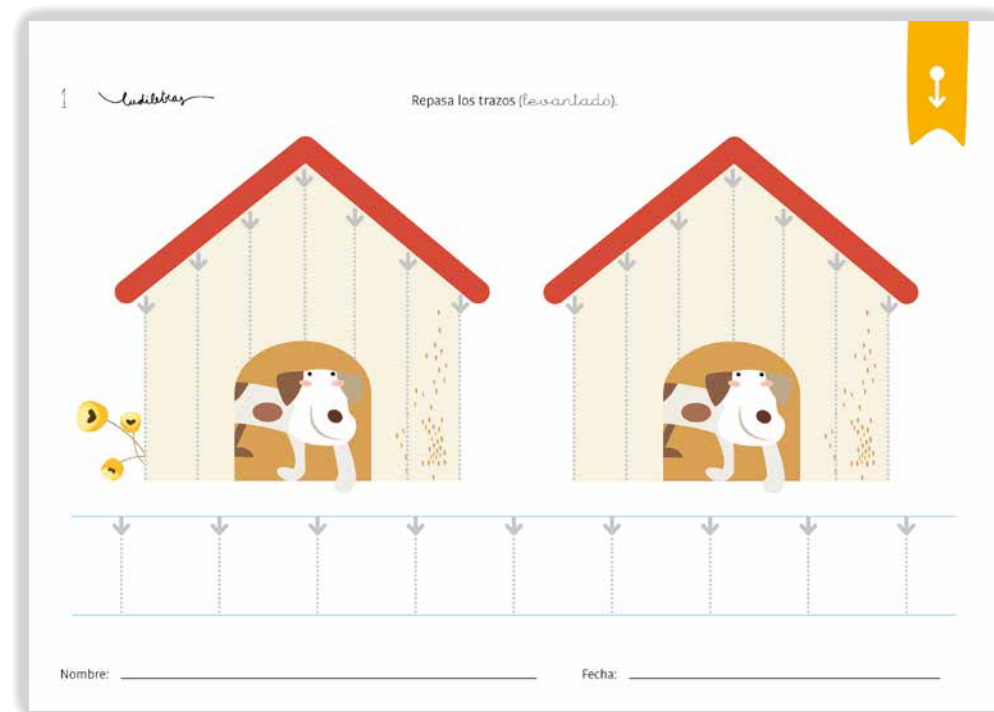
EVALUACIÓN

- 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.

26 *Ludigestos*

Repasa o traza, según el caso (o lo a.).

Nombre: _____ Fecha: _____

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 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 *Ludicuentos* 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

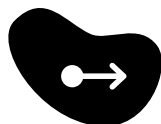


4 años

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.



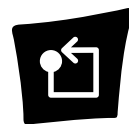
levantado



dormido



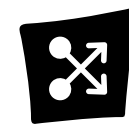
sentado



ventana



inclinado



cruce



oblicuos 1



oblicuos 2



arco



iglú



curvas 1



ola



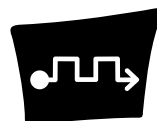
serpiente



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:

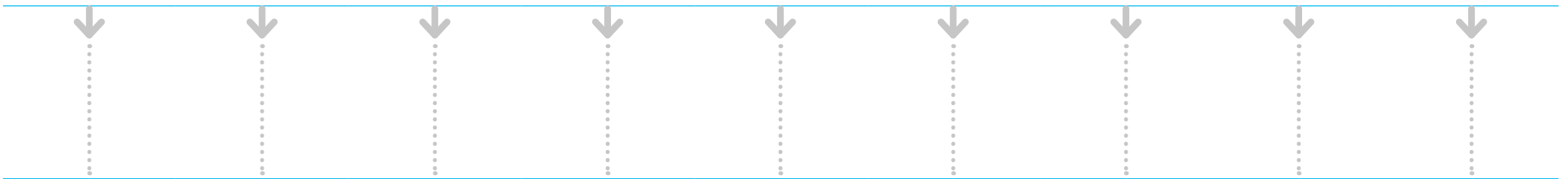
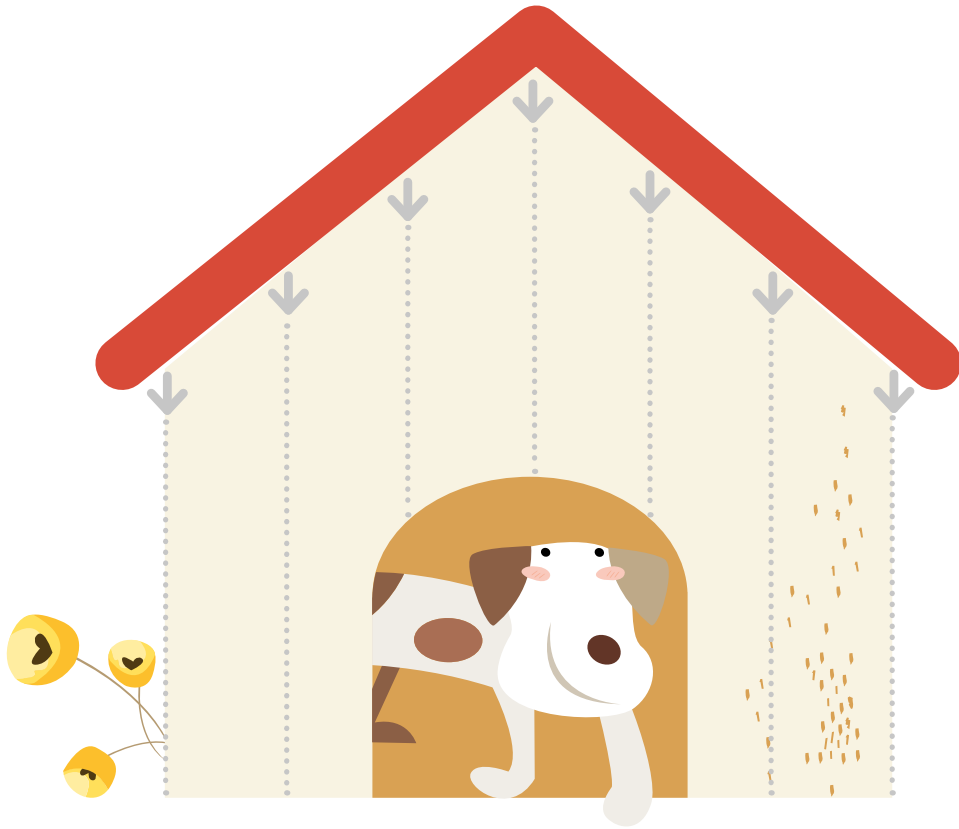
Es otoño, empieza el cole
Vivir del aire
Visitamos el planetario
En el interior de la Tierra
El viaje de una gota de agua



1

LUDILETRAS

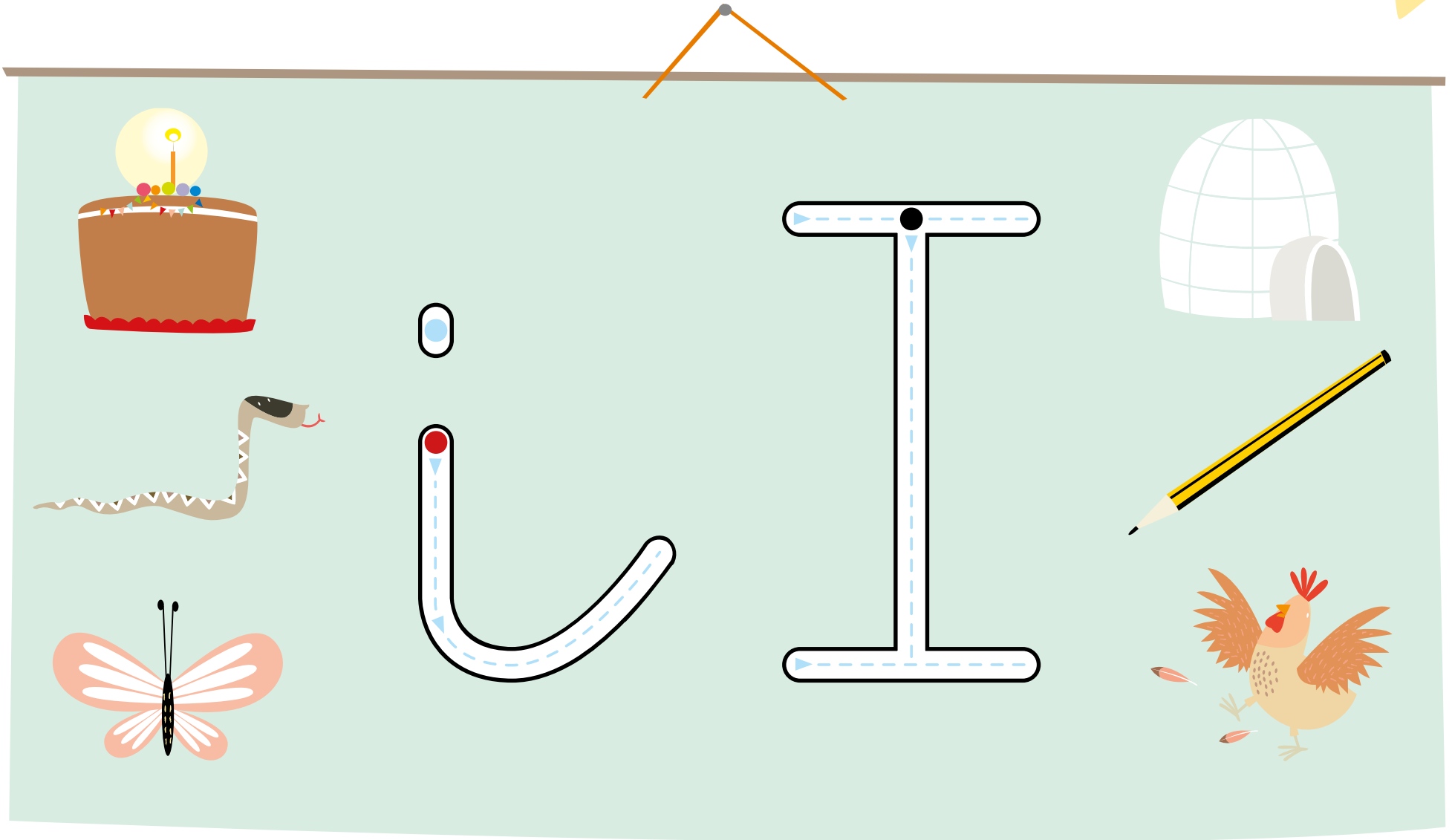
Repasa los trazos (levantado).



Nombre: _____

Fecha: _____

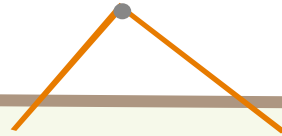
Discrimina auditivamente la vocal *í*. Relaciona la *í* con las palabras que la contienen.



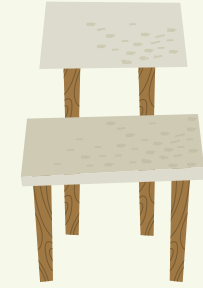
Nombre: _____

Fecha: _____

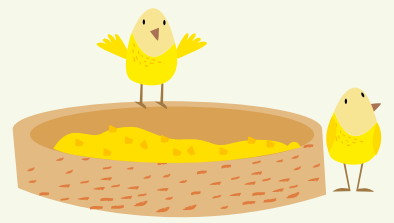
Discrimina visualmente la vocal i. Rodea la i.



violín



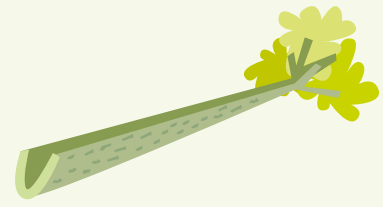
silla



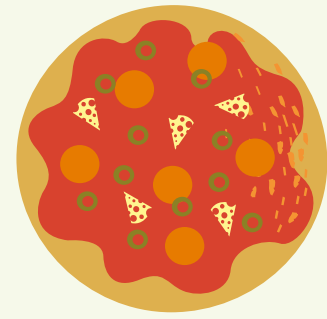
nido



iglesia



apio

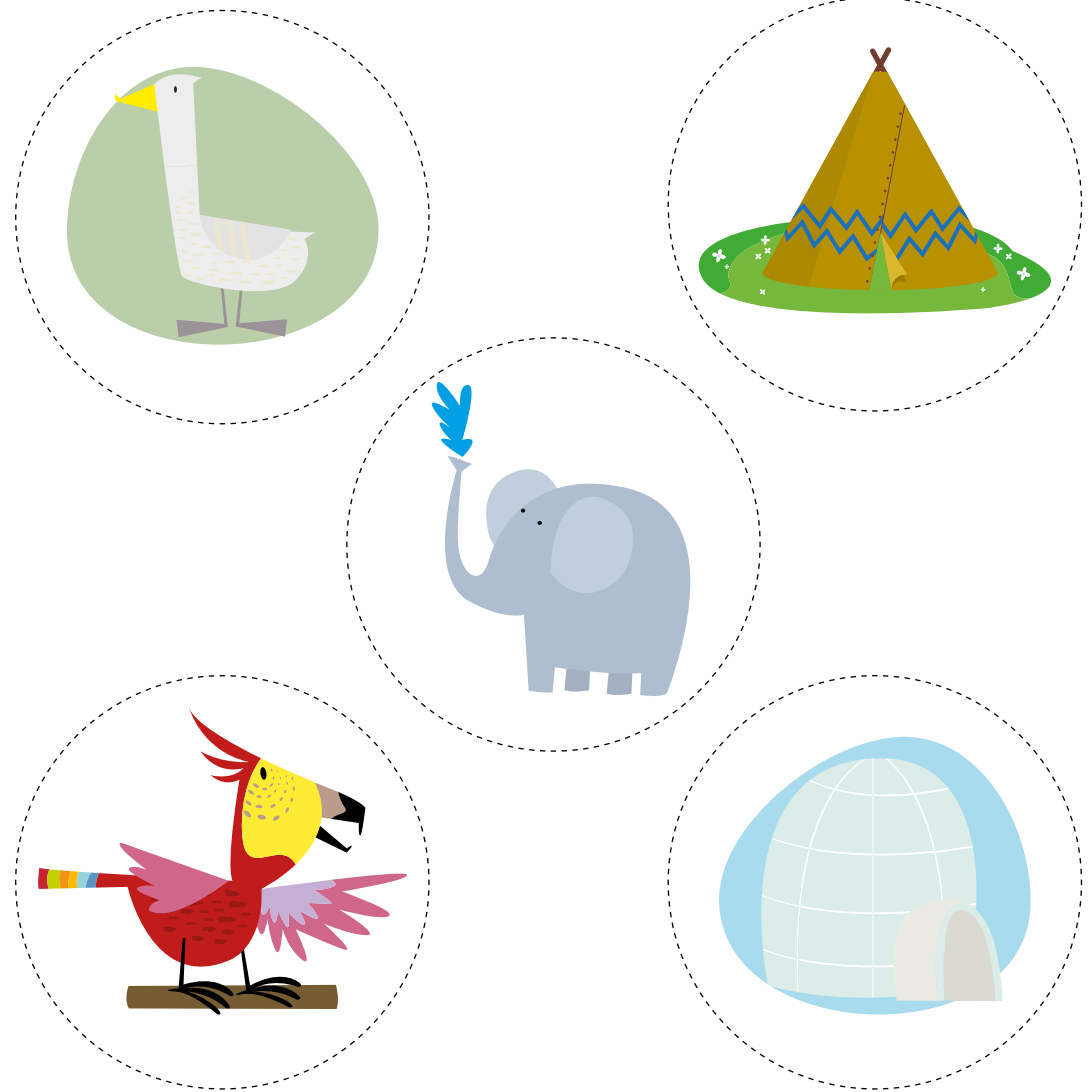


pizza

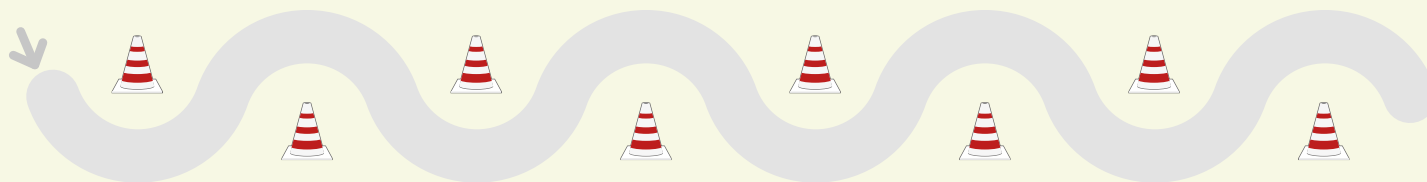
Relacionada con la sesión 14



Relacionada con la sesión 36



Repasa o traza, según el caso (ola).

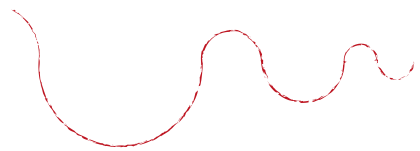


Nombre: _____

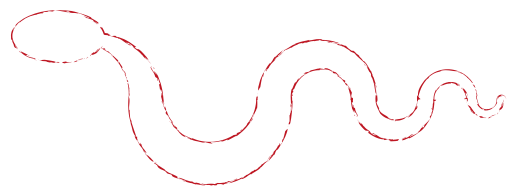
Fecha: _____

Dibujo una serpiente · Relacionada con la sesión 26

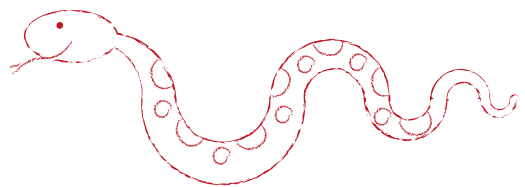
1



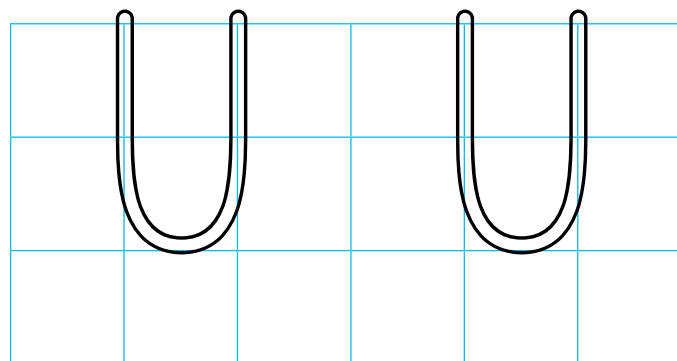
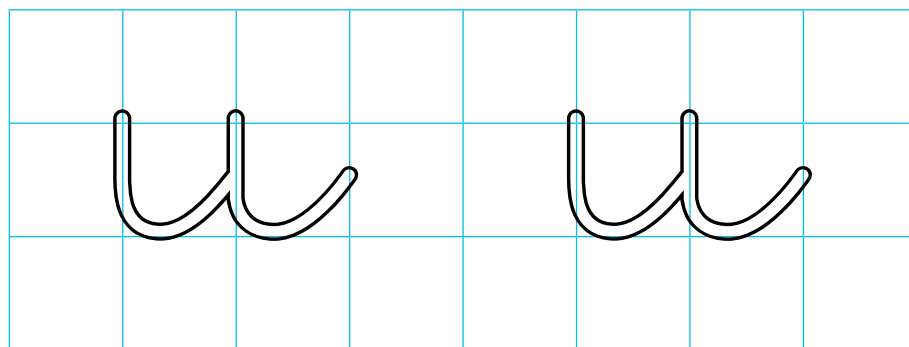
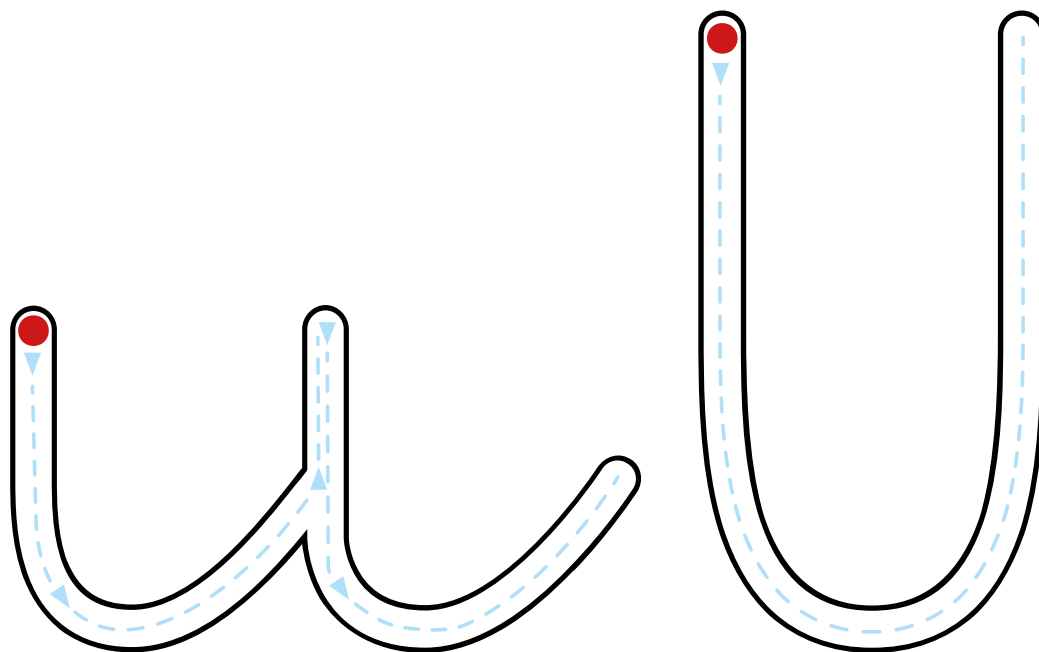
2



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	•

iu

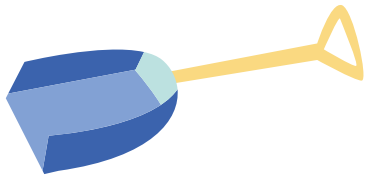
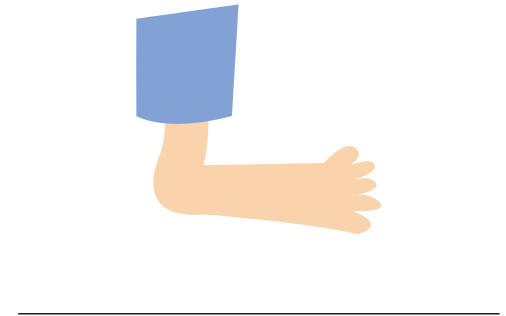
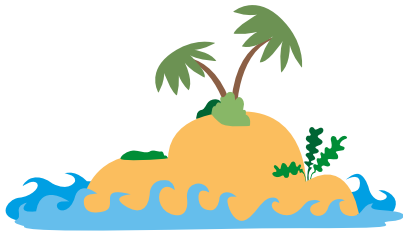
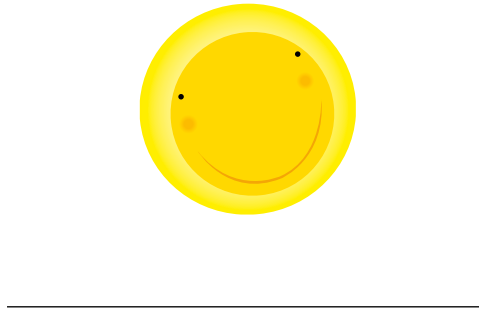
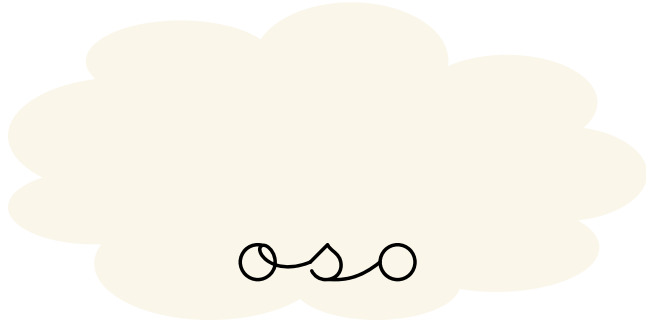
ao

ae

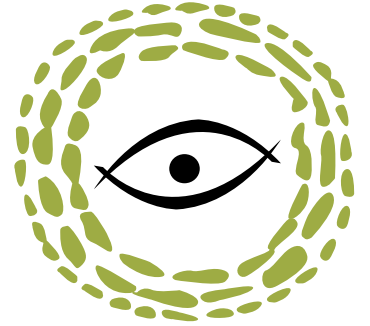
ou

eu

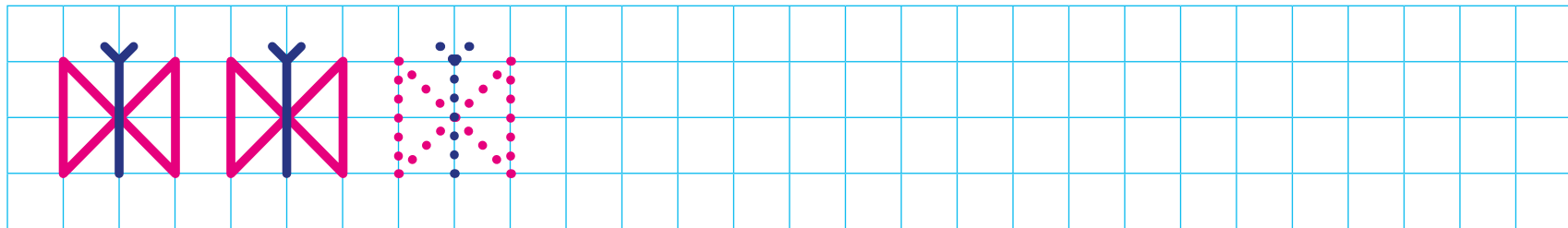
Completa con un dibujo o una palabra según corresponda.



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	•



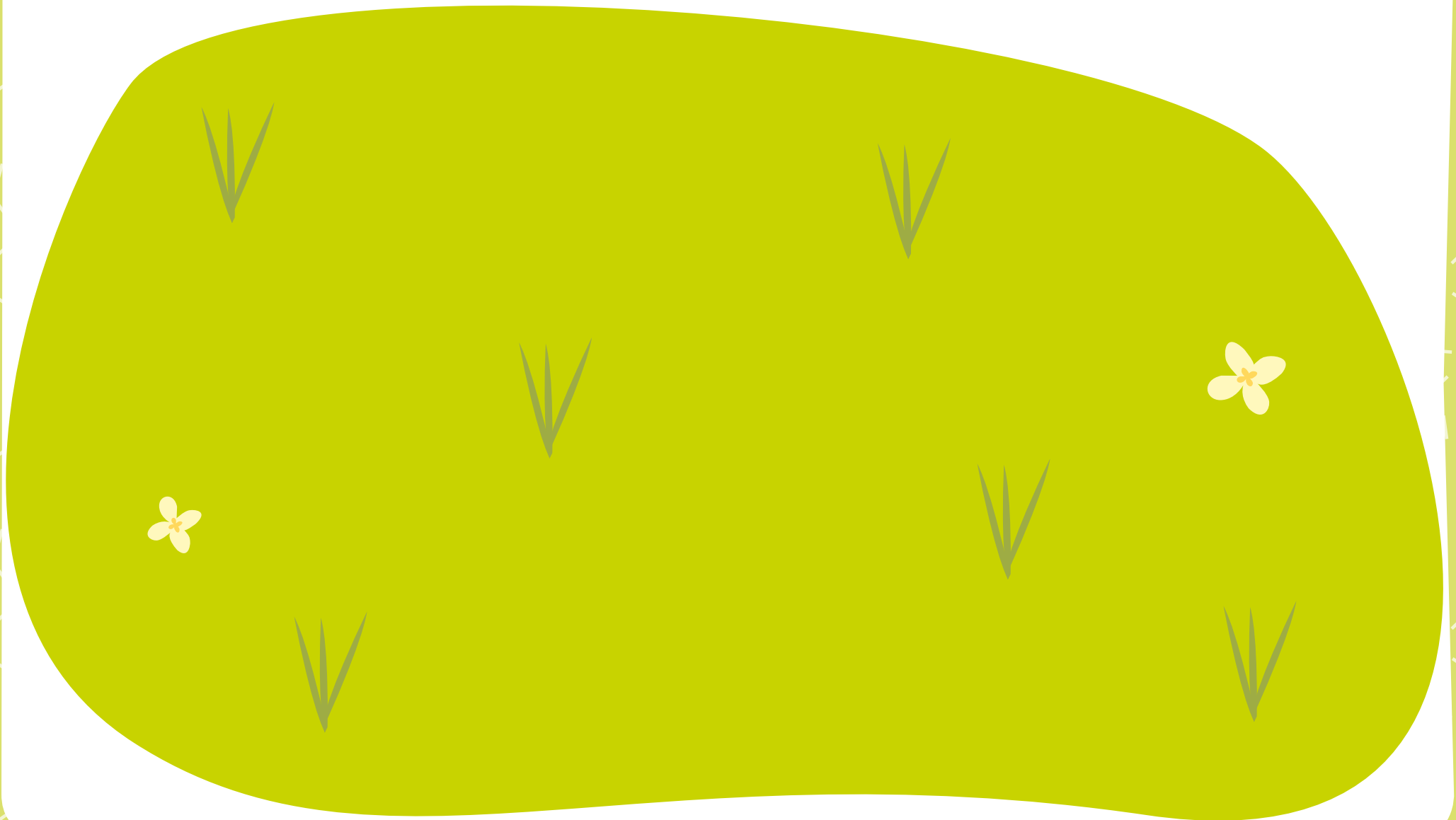
Nombre: _____

Fecha: _____

LUDILETRAS

PAPEL y COLA

Un ratón chiquitín multicolor · Relacionada con la sesión 48



LUDI LETRAS

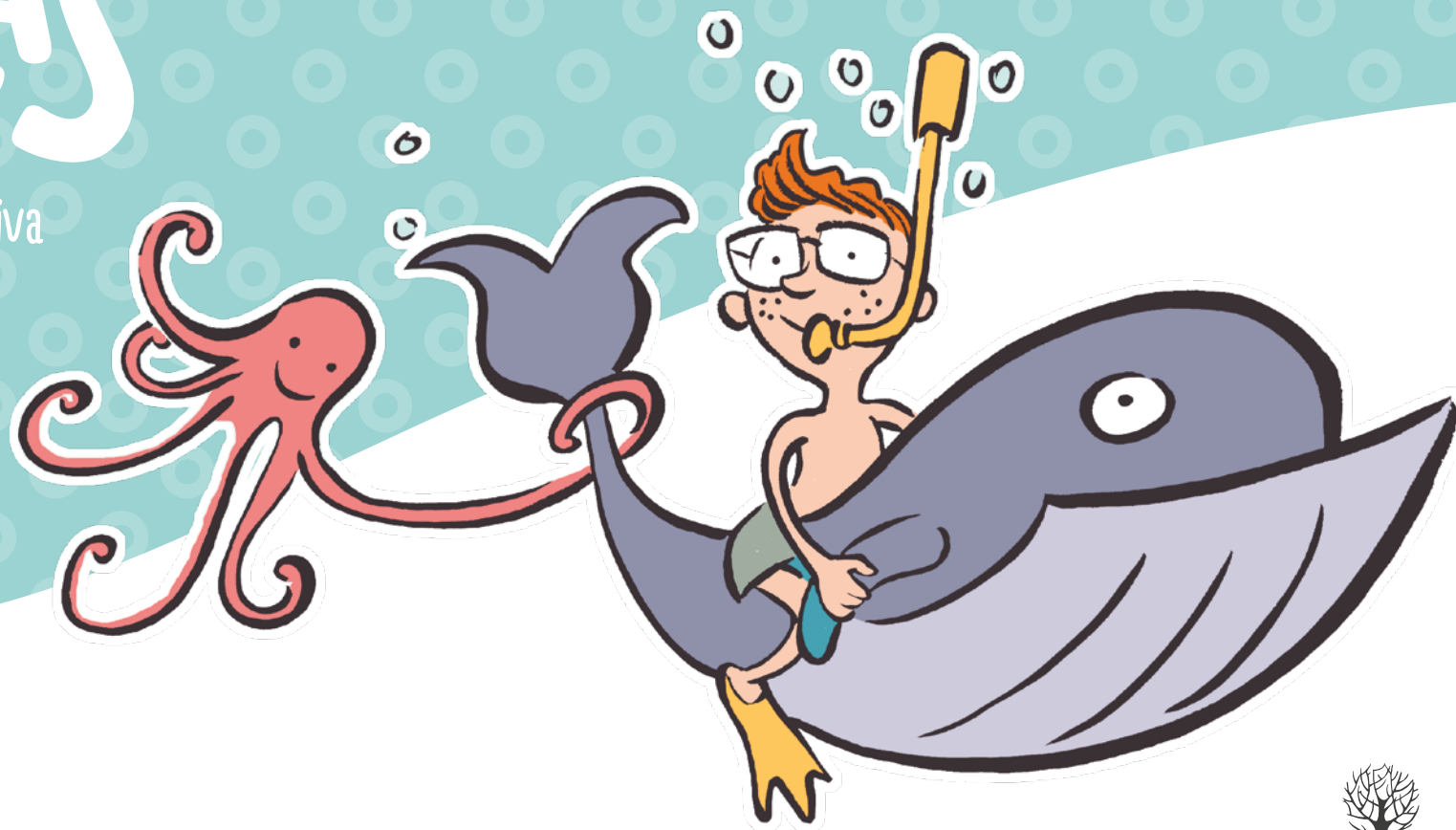
Ludiletras es un programa de **lectoescritura creativa** cuyo objetivo es el desarrollo neurológico de los niños de 3 a 8 años.

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.

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 'Ludiletras' for 'Infantil 4 años' in the 'Año 2021 - 2022' school year. The main content area shows a lesson plan for 'T2 - Sesión 01' with a focus on 'libro del alumno'. The lesson content includes five colorful speech bubbles containing the digraphs 'ea', 'ei', 'ee', 'eo', and 'eu'. Below these is a handwriting practice grid with a sample of the letter 'u' and a '1/4' indicator. A sidebar on the left provides navigation options: 'Buscar', 'Sesiones', 'Material', 'Aplicaciones', 'Evaluación', and 'Formaciones'. A section titled 'PDI Ludiletras - Educación Infantil' describes the content as interactive and playful. 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'.

myroom
tekman

inicio **programas** alumnos grupos docentes MG Nombre Apellido

Ludiletras Infantil 4 años Año 2021 - 2022

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

Buscar

Sesiones

Material

Aplicaciones

Evaluación

Formaciones

ea ei ee eo eu

1/4

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

Material para la sesión

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




a

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

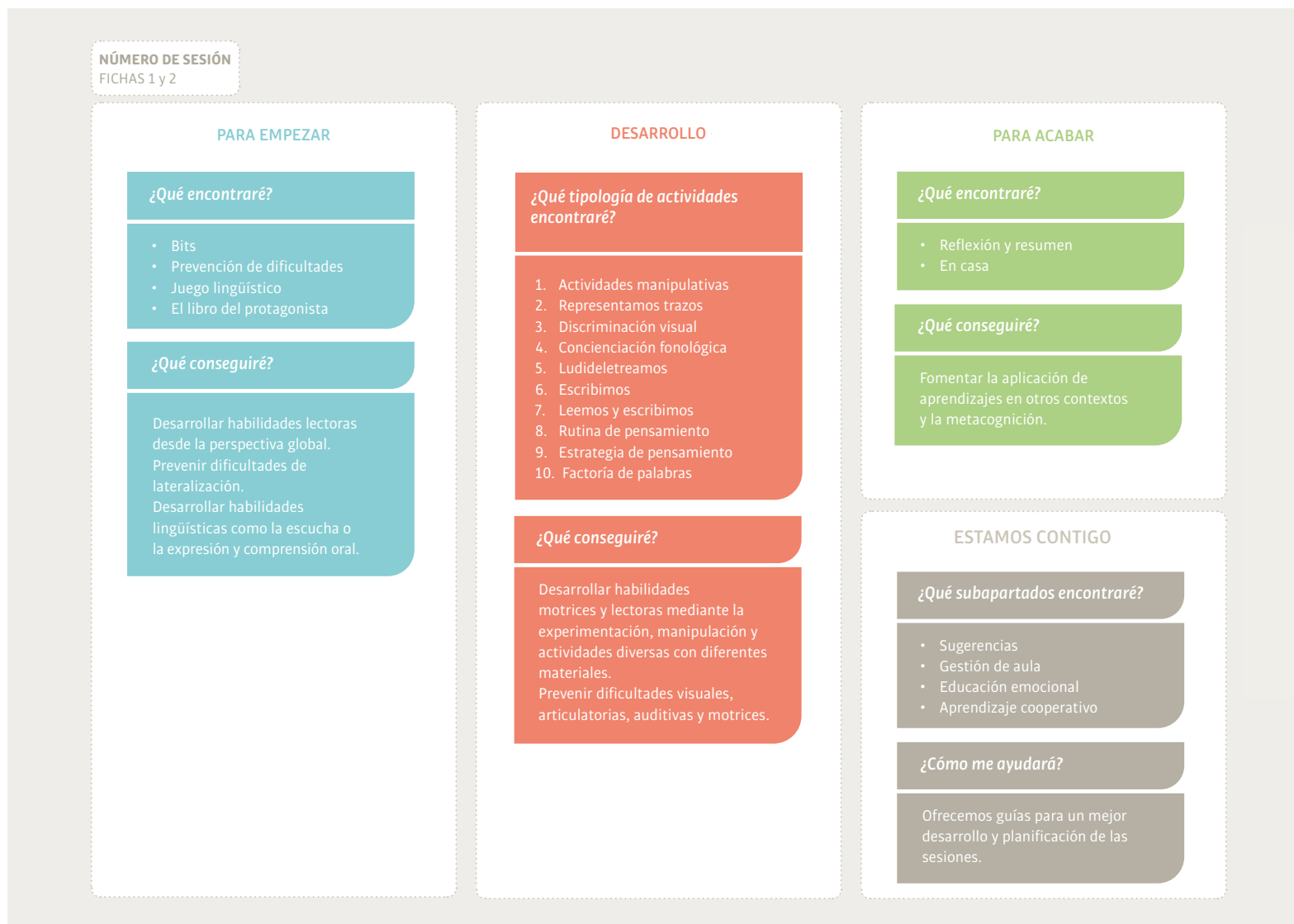
En Ludiletras de 3 a 5 años apostamos por una **metodología mixta** (métodos sintético-fonético y global). Bajo este marco, agrupamos de forma coherente, secuenciada y global una gran diversidad de estrategias de la enseñanza de la lectoescritura **para acompañar a todos los alumnos y sus necesidades**.

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



ESQUEMA DE LA GUÍA DEL MAESTRO

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



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.º 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 *Trazaletras* 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*.

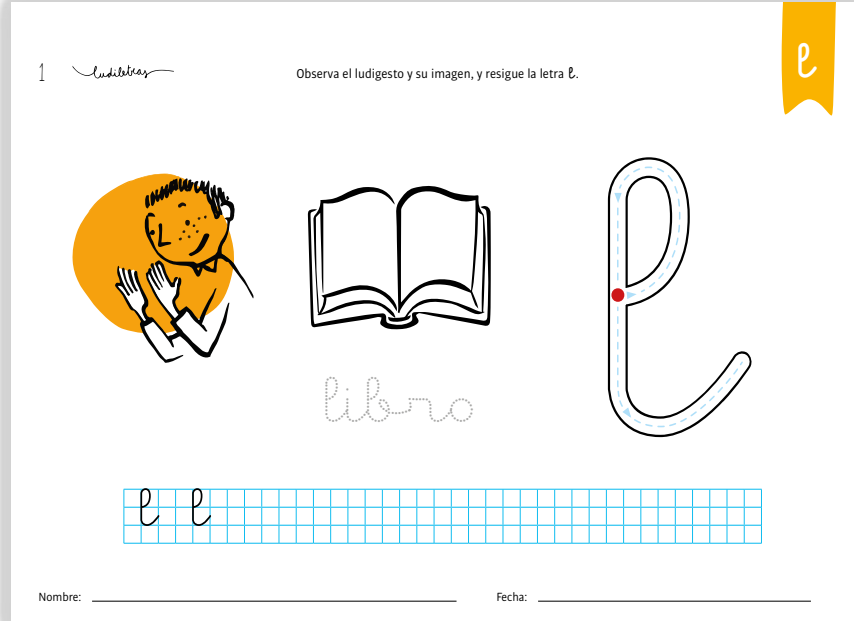
OBJETIVOS

- 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: _____

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*.

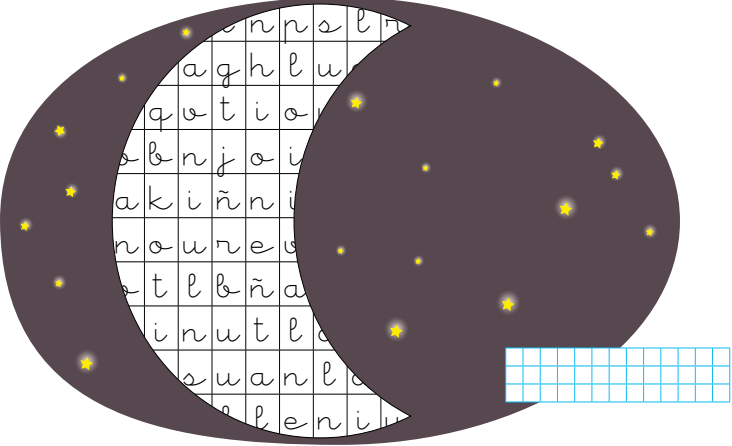
OBJETIVOS

- 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 silaba.

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.



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*.

Lectoescritura creativa y manipulativa

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



Todo lo que **tekman** puede ofrecerte

Tenemos un plan diseñado especialmente para ti

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

¿Con qué herramientas cuentas?



FORMACIONES

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



REUNIONES QUE LO ACLARAN TODO

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

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

¡Te esperamos en MyROOM!

LUDI LETRAS

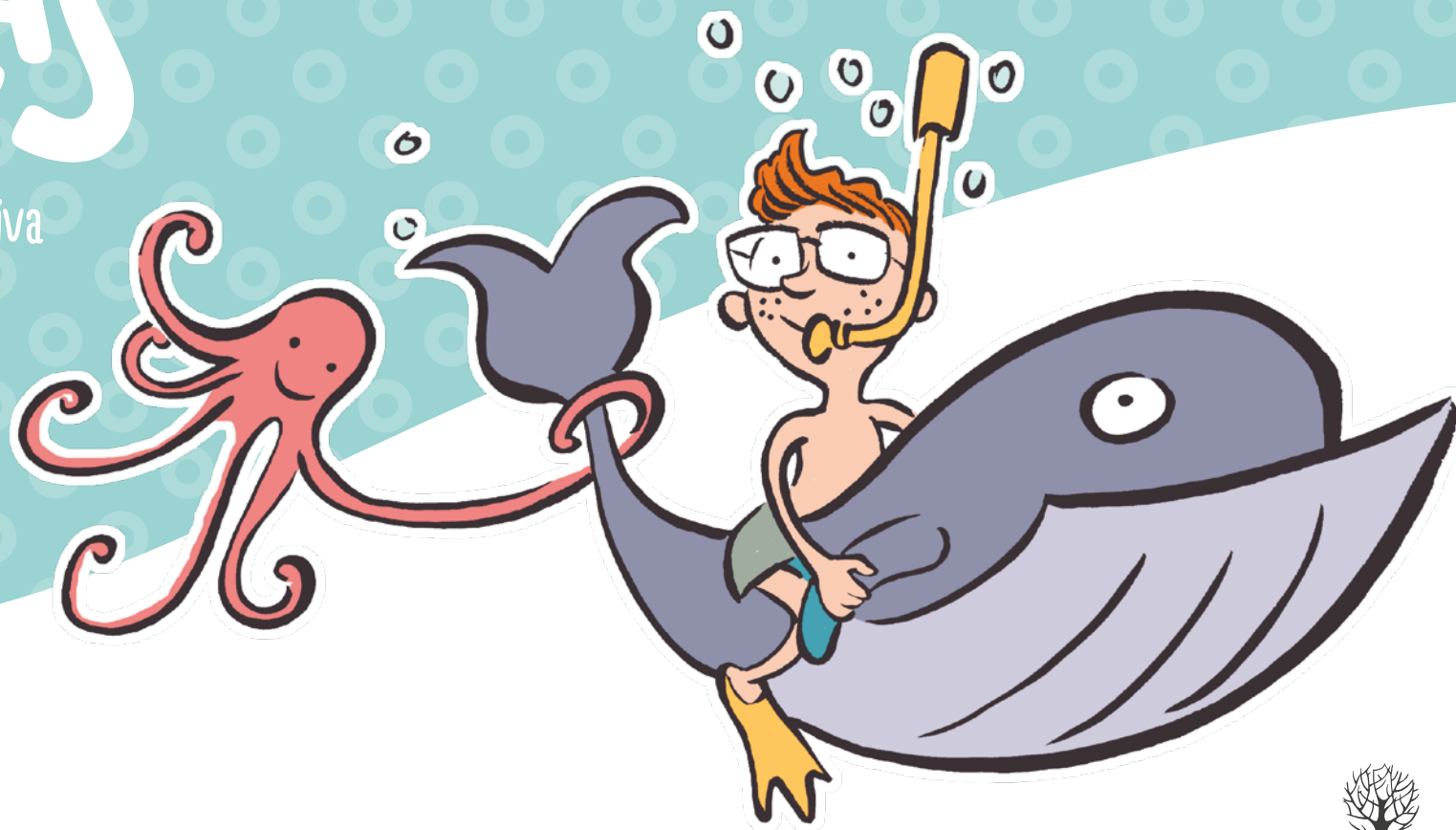
Ludiletras es un programa de **lectoescritura creativa** cuyo objetivo es el desarrollo neurológico de los niños de 3 a 8 años.

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.

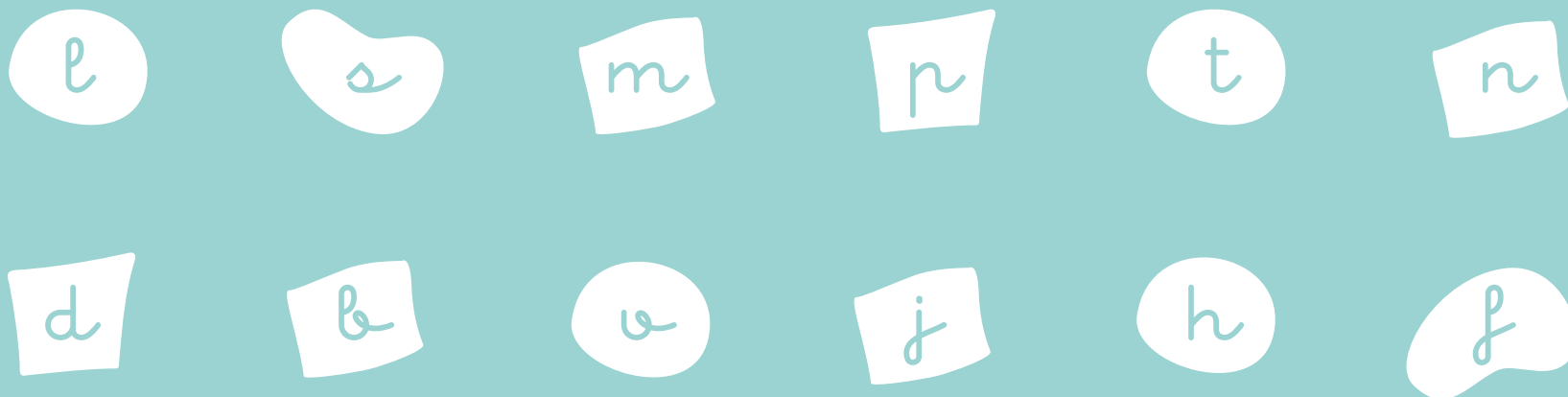
LUDI LetRAS

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.

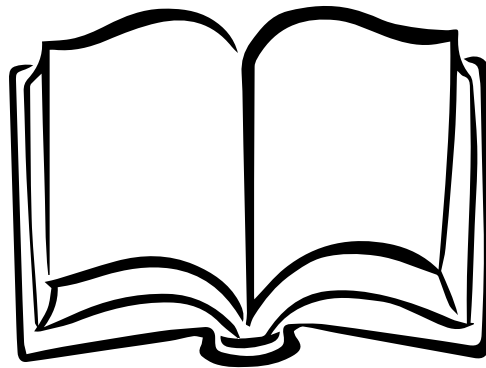
Empezaremos a leer con:

Ludileo

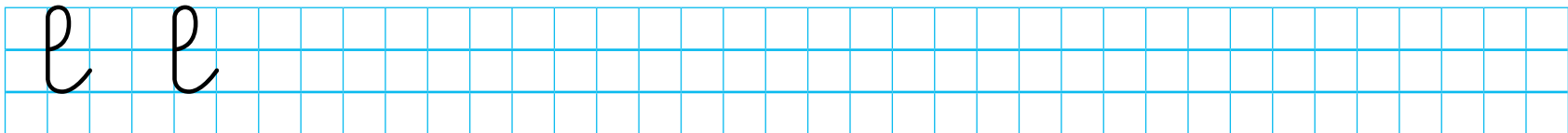
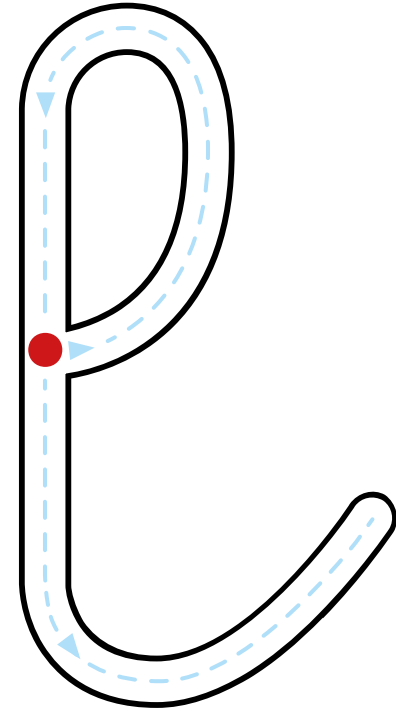


Observa el ludigesto y su imagen, y resigue la letra e.

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



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

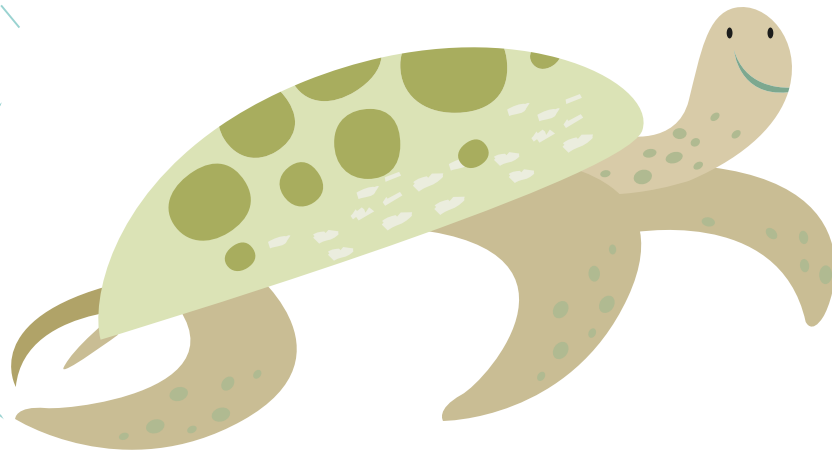


Nombre: _____

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.

LUDI LetRAS

1

Somos animales



GUÍA DEL MAESTRO
1.º de Primaria


tekman
REVOLUCIÓN Y APRENDIZAJE

Proyecto de muestra

Tu gestor de aula, día a día

En **myroom**, tu plataforma docente *online*, encontrarás todo lo que necesitas para implementar el programa en tu aula. Entra y disfruta de todo lo que te ofrece en tu día a día.

www.myroom.tekmaneducation.com

The screenshot shows the myroom platform interface. At the top, there's a navigation bar with 'programas', 'alumnos', 'grupos', 'docentes', and a user profile for 'Marina González'. Below this, a sidebar on the left contains icons for 'Sesiones', 'Material', 'Aplicaciones', 'Evaluación', and 'Formaciones'. The main content area displays a lesson plan for 'Sesiones 6-7' under the heading 'Centros de aprendizaje'. It includes sections for 'Objetivo', 'Evaluación', 'Actividades', 'Material', 'Educación emocional', and 'Personalización del aprendizaje'. A callout bubble points to the 'Material' section, stating 'Accede a los materiales de cada sesión.' Below the lesson plan, there's a section for 'PDI Ludilletres' with an illustration of a girl and the text 'Realiza la actividad Trazalettras con tus alumnos para practicar todo lo trabajado en la sesión.' Underneath, a 'Material para la sesión' section lists 'Instrumento de autoevaluación' and 'Faro de reflexión'. A callout bubble points to this section, saying 'Disfruta de materiales de soporte.' At the bottom, a 'Conoce tu programa' section features three video thumbnails with titles like 'Cómo adaptar los dictados a la diversidad de aula' and 'Enseñanza integrada de lengua catalana y lengua castellana'. A callout bubble points to this section, stating 'Consulta los videos del programa.'

Entra en la plataforma digital.

Accede a los materiales de cada sesión.

Disfruta de materiales de soporte.

Consulta los videos del programa.

Proyectos de lectoescritura creativa

Ludiletras es un programa diseñado para el desarrollo de la lectoescritura de los alumnos desde la creatividad y el juego. Se basa en el **aprendizaje por proyectos** que convierte a los alumnos en protagonistas y les permite aprender a través de la experimentación, la investigación, la práctica y la creación.

Todos los proyectos proponen **temas que van más allá del área de lengua**, así como actividades competenciales que permiten que los alumnos **desarrollen las habilidades lingüísticas en contextos realistas y significativos**.

Los **proyectos para la comprensión** secuencian de manera estratégica estos componentes:

Tópico generativo

Los animales y su bienestar

Metas de comprensión

- La importancia de nuestras relaciones con los animales.
- Cómo se comunican los animales con el resto de seres vivos.
- La influencia del reino animal en la literatura.
- La importancia de preservar los derechos de los animales.
- La importancia de respetar a los animales.

Hilos conductores

- ¿Cuál es nuestra relación con el reino animal?
- ¿Qué visión tenemos de los animales?
- ¿Cómo repercuten nuestras acciones en los animales?

Producto final

Folleto de cuidados básicos de un animal

SESIÓN 8

LECTOFÓRUM

Objetivo

- Desarrollar la comprensión oral.

Material

- **Libro del alumno:** páginas 8 y 9
- **myroom:**
 - Solucionario

Actividades

Para empezar

- Situamos a los alumnos en semicírculo para facilitar su observación y su participación e iniciamos un diálogo sobre el espacio del *Lectofórum*: «¿Qué creéis que se trabaja en el espacio del *Lectofórum*?», «¿Para qué sirve saber leer?», «¿Os gusta leer?»
- Explicamos a los alumnos que en los proyectos que llevaremos a cabo durante el curso, leeremos diferentes textos que nos divertirán y nos ayudarán a comprender y reflexionar sobre aquello que leemos, y que empezaremos con la lectura propuesta para esta sesión.

Desarrollo

- Leemos el texto *Alas nuevas*, que está en la página 8 del **Libro del alumno**, en voz alta, a los alumnos.
- A continuación, generamos un diálogo sobre la lectura guiándolo con preguntas que faciliten la expresión: «¿De qué trata la lectura?», «¿Quién es la protagonista?», «¿Está triste o alegre?», «¿Por qué?», «¿Puede solucionar su problema?», «¿Quién le ayuda y cómo?», «¿Queréis comentar algo más sobre la lectura?»
- Resolvemos la actividad de la página 9 del **Libro del alumno** entre todos.
- Después, volvemos a leer voz alta, a los alumnos, el texto *Alas nuevas* y les invitamos a dramatizar la historia.

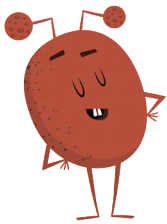
Para acabar

- Dialogamos sobre las distintas emociones que ha podido sentir la mariposa al no poder volar y, después, al ser ayudada por la araña y la rosa. Extrapolamos la historia a momentos de la vida cotidiana en los que tenemos un problema y alguien nos ayuda a resolverlo. Ponemos énfasis en la importancia de ayudar a quién lo necesita y de pedir ayuda cuando es necesario. Lo hacemos a través de preguntas como: «¿Os habéis sentido tristes en alguna ocasión, porque teníais un problema?», «¿Os han ayudado alguna vez cuando lo necesitábais?», «¿Y vosotros, habéis ayudado?», «¿Creéis que es importante ayudar y ser ayudado?».



Neuroeducación

Aprender a leer puede suponer a los alumnos descubrir un mundo mágico, o bien todo lo contrario. Resultados derivados de técnicas de visualización cerebral han confirmado la importancia de las emociones en el aprendizaje y constatan el vínculo directo entre emoción y cognición. Por eso, es importante recordar la importancia de generar un clima emocional positivo en el cual el proceso lector sea significativo, relajado y respetuoso.



Educación emocional

La lectura y la actividad final permiten hablar de las respuestas emocionales a la tristeza (estado interno de malestar, falta de confianza en uno mismo, nudo en la garganta, el llanto, las lágrimas, sensación de un peso en la espalda, expresión facial preocupada o seria, labios descendidos, etc.) o a otras emociones. Por ello, es un buen momento para hablar de situaciones que nos pongan tristes o alegres, de cómo nos sentimos ante estas emociones y en qué partes del cuerpo sentimos la emoción.

En casa

Propón a los alumnos que compartan con sus familiares la historia de la mariposa y encuentren otra solución a su problema.

Evaluación

- Identifica el sentido global de la lectura.

Notas

.....

.....

.....

SESIONES 10-11

CENTROS DE APRENDIZAJE

Objetivo

- Componer sintagmas nominales.

Evaluación

- Escoge un sustantivo acorde al determinante propuesto.



Material

Libro del alumno: páginas 28 y 29

Baraja ABC

myroom:

- Solucionario
- Carteles de los Centros de aprendizaje
- Planificador de los Centros de aprendizaje
- Registro de participación

Caja de aula:

- Bingo de g, gu y gü
- Fraseemos
- Ludiortografía: ga, gue, gui, go, gu
- Ludiortografía: güe, güi

Actividades

Para empezar

- Escribimos en la pizarra tres o cuatro palabras con diéresis y que contengan *gu*, y tres o cuatro palabras, también con *gu*, pero sin diéresis.
- A continuación, preguntamos a los alumnos si notan alguna diferencia entre ambos grupos de palabras.
- Hablamos sobre la diéresis y pedimos a los alumnos que se planteen para qué puede servir: «¿Cómo pronunciamos las palabras sin diéresis?», «¿Y con diéresis?»
- Seguidamente, buscamos algunos ejemplos más de palabras que contengan diéresis.
- Dividimos los grupos de alumnos en dos bloques: en la primera sesión, cada bloque debe hacer dos centros de aprendizaje y, en la segunda sesión, los otros dos. De este modo, al finalizar las dos sesiones, todos los grupos deben haber pasado por los cuatro centros de aprendizaje propuestos.
- Al empezar la sesión, explicamos las actividades de cada centro de aprendizaje a todo el grupo, para facilitar la autonomía de los alumnos.

Desarrollo

ROTACIÓN 1

Ágora

- Invitamos a los alumnos a que, por parejas, recuerden el texto *Alas nuevas* de la página 8 del **Libro del alumno**. Entre todos deben encontrar una solución diferente a la propuesta del texto.

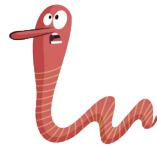
Biblos

- Invitamos a los alumnos a que lean, de manera libre, las fábulas y los cuentos de animales que hayan traído de casa.



Personalización del aprendizaje

Antes de realizar las actividades propuestas en los centros Consejo y Grafosfera es importante prever cómo se adaptarán las dinámicas y los recursos, teniendo en cuenta las necesidades del alumnado.



Gestión de aula

En las sesiones de centros de aprendizaje es posible distribuir al alumnado en grupos homogéneos, en función de su nivel de aprendizaje. Por otro lado, también es importante tener en cuenta que la realidad social y cultural se basa en la diversidad. Por este motivo, en otras actividades, los alumnos podrán enseñar y aprender de todo el grupo-aula.

ROTACIÓN 2

Consejo

- Colocamos *Ludiortografía*: *ga, gue, gui, go, gu* y *güe, güi* de la **Caja de aula** en una bolsa y repartimos los cartones del *Bingo de g, gu* y *gü* de la **Caja de aula**. Explicamos que un alumno es el encargado de ir sacando las palabras de la bolsa. El resto debe ir colocando una ficha sobre cada palabra que se encuentre en su cartón. El primer alumno que complete su cartón debe decir «¡Bingo!». El ganador se encarga de sacar las palabras de la bolsa en el siguiente turno de juego. Al acabar, todos los alumnos deben colocar una ficha sobre aquellas palabras o ilustraciones que contengan diéresis y representar las palabras con la ayuda de la **Baraja ABC**.

Grafosfera

- Seleccionamos los sustantivos y los artículos «el», «la», «los», «las», «un», «una», «unos» y «unas» de *Fraseemos*, de la **Caja de aula**. Colocamos los sustantivos sobre la mesa y los artículos dentro de una bolsa opaca o una caja. A continuación, un alumno debe sacar una carta de la bolsa o la caja y leerla en voz alta. El resto de compañeros debe seleccionar los sustantivos que concuerden con el artículo que ha extraído su compañero.

Para ampliar los contenidos desarrollados en los centros de aprendizaje del grupo 2, pedimos a los alumnos que lleven a cabo las actividades de las páginas 28 y 29 del **Libro del alumno**.

Para acabar

- Para acabar, proponemos a los alumnos que retomen la búsqueda de información acerca del animal que han escogido y, si tienen información nueva, la escriban en la página 4 del **Libro del alumno**.

SESIÓN 12

TALLER DE COMUNICACIÓN

Objetivo

- Participar en interacciones orales.

Material

Libro del alumno: página 14

myroom:

- Solucionario
- Instrumento de evaluación del trabajo cooperativo

Actividades

Para empezar

- Pedimos a los alumnos que se sienten en el suelo formando un semicírculo, de manera que todos puedan mirar y escuchar con facilidad.
- Iniciamos un diálogo con preguntas como: «¿Tenéis mascota?», «¿Qué necesidades tiene?», «¿Creéis que todos los animales necesitan lo mismo?», «¿Cómo podemos aprender más sobre los cuidados que necesita un animal?»

Desarrollo

- Técnica de aprendizaje cooperativo: *Para hablar, paga ficha*. Para empezar, agrupamos a los alumnos en equipos cooperativos, repartimos los roles de los miembros del equipo y organizamos las tareas de cada uno de ellos.
- Explicamos a los alumnos que, para resolver las dudas que tenemos sobre los animales, entrevistaremos a una persona experta en la atención y la protección de los animales.
- A continuación, damos dos fichas de parchís a cada alumno y les pedimos que, de manera individual, dediquen entre 1 y 2 minutos a pensar una pregunta.
- Seguidamente, les proponemos que planteen las preguntas a su equipo cooperativo. Deben tener en cuenta que, cada vez que proponen una pregunta, tienen que pagar una ficha de parchís.
- Sugerimos a los equipos que elijan las preguntas más interesantes entre todos y eviten las repeticiones.
- Para acabar, escribimos en la pizarra las preguntas de los diferentes grupos y las categorizamos para estructurar la entrevista. Pedimos a los alumnos que las copien en la página 14 del **Libro del alumno**.

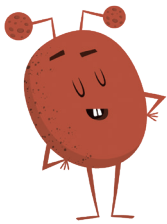
Para acabar

- Organizamos la visita de la persona experta: «¿Qué preguntas formulará cada cual?», «¿Cómo recogemos las respuestas?»
- Si es posible, concretamos la visita para la sesión 14. En caso de que no tengamos la oportunidad de contar con una persona experta, preparamos nosotros mismos la charla.
- Utilizamos el *Instrumento de evaluación del trabajo cooperativo* de **myroom**.



Estrategias de evaluación

Para facilitar la evaluación del trabajo cooperativo es recomendable escoger solo un aspecto y establecer un tiempo de respuesta. Es interesante que, antes de la intervención docente, los miembros del equipo dispongan de un tiempo para identificar aquello que deben mejorar o reforzar. Recordamos la importancia de extrapolar el uso de los instrumentos de evaluación a otras situaciones para interiorizar y mecanizar la dinámica que implica.



Aprendizaje cooperativo

La técnica *Para hablar, paga ficha* fomenta la escucha activa, la autoregulación y la toma de decisiones de manera cooperativa. Es interesante que, antes de iniciarla, todos los miembros del equipo acuerden qué hacer si uno de ellos no sigue las instrucciones y las normas de la técnica (por ejemplo: pierde el turno). Si, mientras desarrollan la técnica, uno de los miembros no respeta las normas, el alumno que tenga el rol de líder le tiene que recordar la sanción consensuada con respeto y asertividad. Y, si hace falta, pedir ayuda docente.

En casa

Proponemos a los alumnos que compartan con sus familiares las preguntas que plantearán a la persona experta que entrevistarán.

Evaluación

- Expresa sus ideas y opiniones durante el trabajo en equipo.

Notas

SESIÓN 13

TALLER DE EXPRESIÓN ESCRITA

Objetivo

- Practicar aspectos lingüísticos mediante el juego.

Material

• **Libro del alumno:** páginas 30 y 31

• **myroom:**

- Solucionario

• **Caja de aula:** *Ludijuegos*: tablero *Peldaños locos* y cartas del proyecto 1

Actividades

Para empezar

- Para empezar, jugamos con *Ludijuegos*, de la **Caja de aula**. Mostramos a los alumnos el tablero *Peldaños locos* y las cartas del proyecto 1, y aprovechamos para hacer una demostración de la dinámica del juego.
- A continuación, recordamos a los alumnos que los ludijuegos son recursos divertidos que refuerzan los conceptos trabajados a través de la creatividad, la imaginación y la expresión oral. También se pueden usar en otras sesiones.
- Finalmente, les proponemos que, como técnica de relajación, hagan tres respiraciones profundas.

Desarrollo

- Proponemos a los alumnos que, de manera individual, resuelvan las actividades del *Ludiletras te reta* de las páginas 30 y 31 del **Libro del alumno**.
- A continuación, les indicamos que, a medida que vayan acabando, jueguen a *Ludijuegos* con el tablero *Peldaños locos* y las cartas del proyecto 1 de la **Caja de aula**, en pequeños grupos.

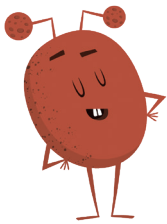
Para acabar

- Como consideración final, invitamos los alumnos a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y el funcionamiento del ludijuego. Podemos partir de preguntas como, por ejemplo: «¿Qué hemos aprendido a través de los ludijuegos?», «¿Nos han ayudado a pensar, a ser creativos, a expresarnos, a practicar o a repasar?»



Gestión de aula

Hay que mantener un ambiente tranquilo hasta que todo el grupo haya terminado las actividades propuestas. Por eso, si la disposición del aula no permite mantener dos espacios diferenciados, podemos proponer a los alumnos que, en cuanto acaben las actividades del *Libro del alumno*, lean cuentos o libros de la biblioteca de aula. De esta manera, el maestro puede focalizar la atención en aquellos alumnos que necesiten más ayuda en la realización de las actividades.



Educación emocional

Varias investigaciones científicas han demostrado que una respiración rápida e inconsciente potencia el estrés, la ansiedad y la presión arterial. Cada vez son más los especialistas médicos que recomiendan cultivar el control de la respiración desde edades más tempranas para obtener beneficios físicos y mentales. En este sentido, es recomendable poner en práctica técnicas de relajación antes de hacer el *Ludiletras te reta*, o siempre que los alumnos necesiten relajarse.

En casa

Proponemos a los alumnos que compartan la técnica de relajación con sus familiares y la pongan en práctica siempre que lo necesiten.

Evaluación

- Aplica los aspectos lingüísticos trabajados durante el ludijuego.

Notas

.....

.....

.....

SESIÓN 15

TALLER DE EXPRESIÓN ESCRITA

Objetivo

- Revisar textos escritos.

Material

- **Libro del alumno:** páginas 16 y 17
- **myroom:**
 - Solucionario

Actividades

Para empezar

- Recordamos toda la información obtenida sobre cómo cuidar a un animal.
- A continuación, escribimos en la pizarra algunas características que debe tener un texto instructivo: las frases tienen que ser cortas y precisas, y tienen que estar ordenadas. Se pueden utilizar palabras como *primero*, *después*, *a continuación...*, que sirven para ordenar el texto. También podemos utilizar formas de obligación, como *tengo que*, *hace falta que*, *es necesario que...*

Desarrollo

- Proponemos a los alumnos que se inventen un animal. Después, en gran grupo, escribimos un texto instructivo que explique cómo cuidarlo y que, además, vaya acompañado de ilustraciones. El texto también debe reunir toda la información que los alumnos han trabajado a lo largo del proyecto.
- A continuación, y con la ayuda de voluntarios, escribimos el texto instructivo en la pizarra.
- Finalmente, pedimos a los alumnos que lo copien en las páginas 16 y 17 del **Libro del alumno**.

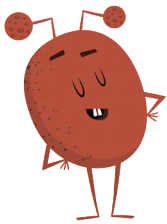
Para acabar

- Animamos los alumnos a revisar el texto instructivo en parejas. Podemos plantearles que lo hagan a partir de preguntas como: «¿Hemos escrito mayúscula al inicio de la frase?», «¿Y punto, al final?», «¿La ilustración tiene relación con el texto?», «¿Hemos usado palabras que expresan orden?»



Conocimiento de la lengua

La actividad propuesta en el apartado *Desarrollo* ofrece a los alumnos un buen modelo escrito. Es esencial que todos participen en la creación del texto porque, de este modo, incluirá todo aquello que los alumnos han aprendido a lo largo del proyecto. Este modelo debe destacar las partes y las características de un texto instructivo. Para ello, podemos recuperar los modelos de textos consultados en sesiones anteriores, o bien utilizar un organizador gráfico que facilite la visualización de las características del texto instructivo.



Gestión de aula

J.A. Marina, en *El aprendizaje de la creatividad*, afirma que «crear es inventar posibilidades». Por este motivo, durante la actividad propuesta en el apartado *Desarrollo* hay que provocar una situación de aprendizaje divertida e interesante que fomente la implicación y la participación de todo el alumnado. Es importante no condicionar las ideas de los alumnos; de este modo se respetan todas sus aportaciones y se valora su creatividad e imaginación.

En casa

Proponemos a los alumnos que se inventen un animal con sus familiares y que, después, escriban cómo cuidarlo.

Evaluación

- Identifica aspectos que debe mejorar en la revisión del texto.

Notas

.....

.....

.....

SESIÓN 16

TALLER DE COMUNICACIÓN

Objetivo

- Comunicar los aprendizajes adquiridos.

Material

- **Libro del alumno:** página 32
- **myroom:**
 - Solucionario
 - *Instrumento de autoevaluación*

Actividades

Para empezar

- Invitamos los alumnos a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje.
- Para empezar, les mostramos el *Instrumento de autoevaluación* de **myroom** para guiarlos y ayudarlos a evaluar su aprendizaje.
- A continuación, guiamos a los alumnos y los ayudamos a reflexionar a partir de preguntas como: «¿Qué hemos aprendido?», «¿Qué nos ha enseñado este proyecto?», «¿Cómo podemos aplicar lo que hemos aprendido?», «¿Qué nos ha gustado más?», «¿Qué nos ha gustado menos?»

Desarrollo

- Pedimos a los alumnos que plasmen su reflexión en el *Diario de aprendizaje* de la página 32 del **Libro del alumno**.
- A continuación les proponemos que, en la misma página, expresen por escrito y de manera plástica todo lo que han aprendido.
- Recordamos que esta página es un recurso que permite a los alumnos expresar sus aprendizajes de manera creativa. Pueden hacerlo imaginando, pegando, escribiendo, dibujando, etc.

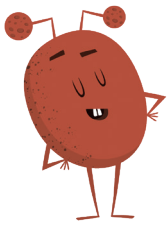
Para acabar

- Proponemos a los alumnos que compartan con el resto de compañeros los aprendizajes que han logrado a través del proyecto.
- Finalmente, exponemos en el aula, o en otro espacio del centro, los consejos para cuidar a un animal.



Estrategias de evaluación

A través de las herramientas de evaluación y las reflexiones en grupo se fomenta el desarrollo metacognitivo, es decir, la capacidad de tomar conciencia de los propios aprendizajes para poderlos regular. Es fundamental que los alumnos dispongan de un espacio y un tiempo para recibir una retroacción docente sobre los aspectos que deben mejorar, y también sobre cuáles son las fortalezas de su proceso de aprendizaje.



Proyectos para la comprensión

Es importante poner en valor las creaciones de los alumnos. En este sentido, compartir el producto final con la comunidad educativa y con las familias es fundamental para conseguir un aprendizaje significativo. Por eso, se puede mostrar el producto final en el blog del centro, en un espacio común de la escuela o, incluso, proponer al alumnado que lo presente a otros cursos.

En casa

Proponemos a los alumnos que compartan con sus familiares todo aquello que han aprendido durante el proyecto.

Evaluación

- Expresa de manera plástica o escrita los aprendizajes adquiridos.

Notas

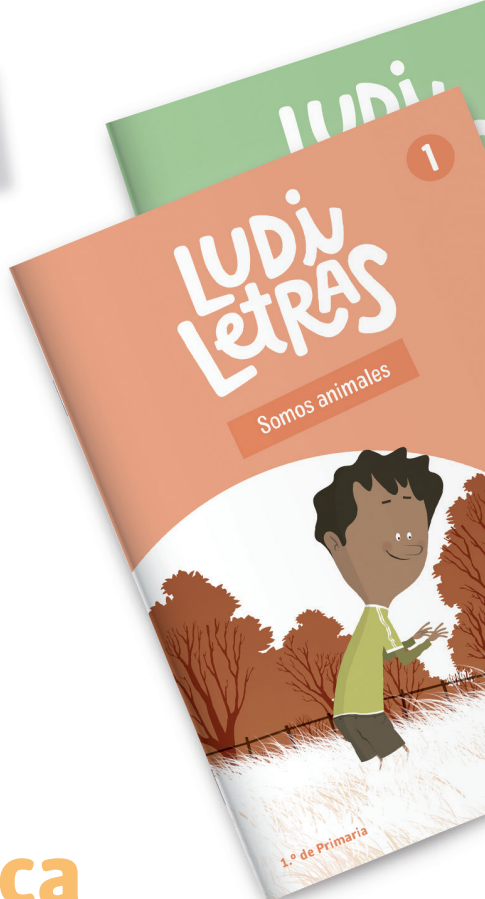
.....

.....

.....

Lectoescritura manipulativa y lúdica

Ludiletras te ofrece tarjetas de gramática, juegos de mesa sobre ortografía, dados cuentacuentos, una aplicación digital para practicar la comprensión lectora... ¡y mucho más!
Todos los materiales que necesitas para que tus alumnos aprendan a leer y escribir creando y disfrutando.



Acompañamiento personalizado

Enseñar con los programas tekman es una auténtica apuesta por la innovación educativa y por el compromiso con tus alumnos. Un desafío emocionante e inspirador que abordamos junto a ti, con ilusión y rigor.

Para ello, ponemos a tu disposición **recursos, formaciones y un plan de acompañamiento personalizado** durante todo el curso. Encontrarás todos estos recursos y servicios siempre en **myroom, tu plataforma online docente**.



Formaciones con especialistas

Consejos prácticos sobre didáctica e innovación para aplicarlos en tu aula.



Webinars

Conversaciones y talleres con referentes y expertos en educación.



Acompañamiento en el aula

Te acompañamos desde la planificación de la sesión hasta la realización en el aula.



Reuniones pedagógicas

Resuelve tus dudas con un pedagogo siempre a tu disposición.




Labs

Encuentros formativos y experienciales con otros docentes como tú.



Centro de ayuda

Una base de conocimiento para resolver tus consultas de manera inmediata.



Ludiletras Primaria es un programa de Lengua Castellana y Literatura dirigido al primer ciclo de Educación Primaria y creado especialmente para desarrollar el gusto por la lectura y despertar el interés por la palabra escrita y oral.

Es un programa basado en las **inteligencias múltiples** y enmarcado dentro de **la enseñanza para la comprensión** que permite contextualizar el aprendizaje, aportar herramientas al alumnado para sentar las bases de aprendizajes futuros y desarrollar su **autonomía**.

Los **proyectos para la comprensión** de **Ludiletras Primaria** permiten trabajar un mismo concepto a través de diferentes actividades y están pautados y secuenciados de manera sencilla. Estos proyectos ofrecen la posibilidad de conocer en todo momento cuáles son las **metas y los objetivos** a los que el alumnado debe llegar en cada una de las actividades. Además, fomentan el **pensamiento crítico** y promueven el acercamiento a la literatura.

Para trabajar la autonomía y atender a la diversidad, **Ludiletras Primaria** cuenta con sesiones estructuradas a partir de **centros de aprendizaje** que permiten afianzar los conocimientos de manera lúdica y autónoma.

LUDI LetRAS

1

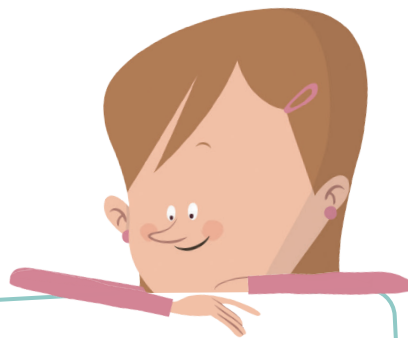
Somos animales



1.º de Primaria


tekman
REVOLUCIÓN Y APRENDIZAJE

Proyecto de muestra



Tópico generativo

Los animales y su bienestar

Producto final

Folleto de cuidados básicos
de un animal

En **Somos animales** aprenderemos a...

- Reconocer las características de la fábulas.
- Distinguir entre una fábula y un cuento.
- Describir un animal.
- Escribir un texto instructivo.
- Identificar las sílabas trabadas con «fl», «fr», «dr» y «tr».
- Reconocer el campo semántico de las palabras.
- Reconocer los artículos determinados e indeterminados.
- Utilizar «g», «gu» y «gü» correctamente.

ALAS NUEVAS

HABÍA UNA VEZ UNA MARIPOSA
A LA QUE SE LE HABÍA ROTO UN ALA.

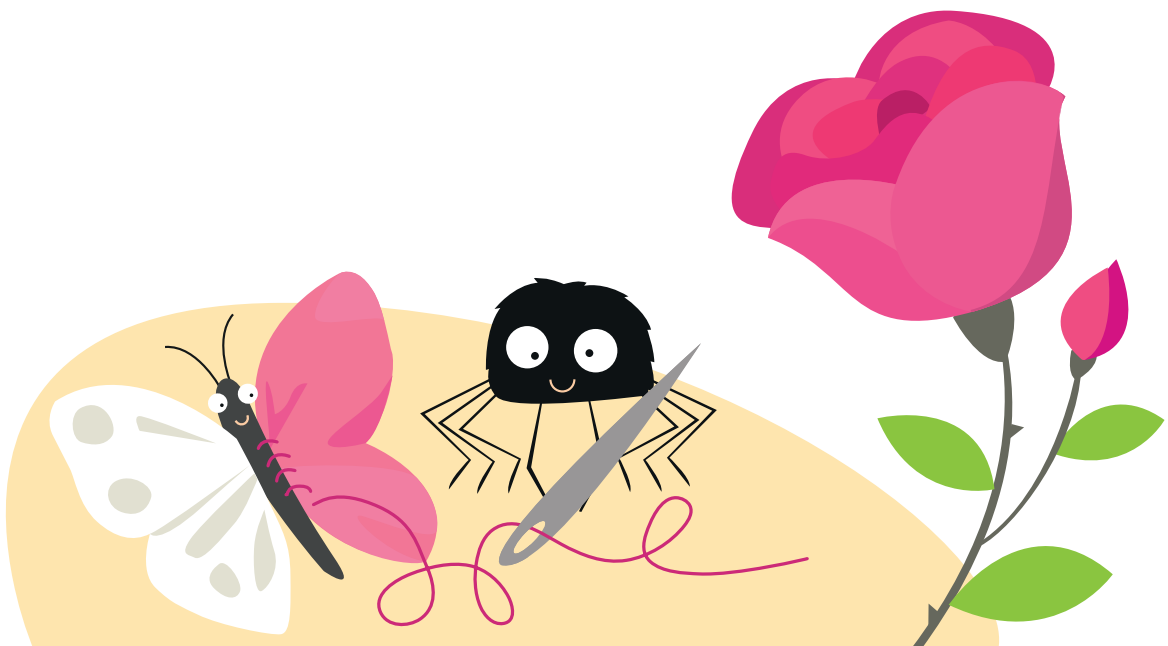
—¿QUÉ VOY A HACER? ¿CÓMO PODRÉ VOLAR?

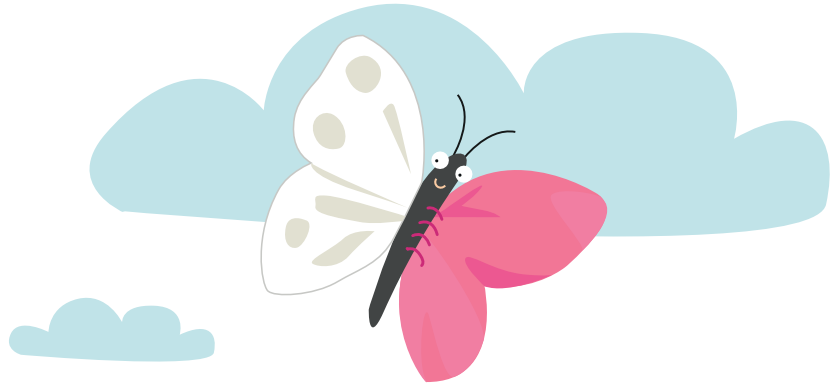
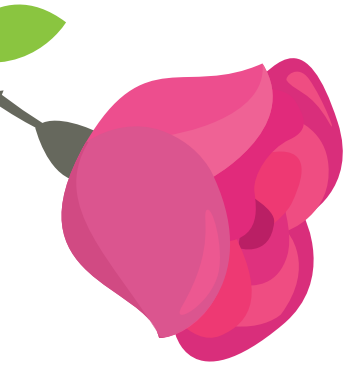
—LLORABA, CON MUCHA PENA.

ENTONCES, LA ROSA MIRÓ SUS GRANDES PÉTALOS
Y TUVO UNA IDEA:

—MARIPOSA, NO LLORES —LE DIJO LA ROSA—.

JUNTO CON LA ARAÑA, QUE SABE TEJER,
TE COSEREMOS UNO DE MIS PÉTALOS.





1 MARCA LA RESPUESTA CORRECTA.

¿A QUIÉN SE LE HABÍA ROTO EL ALA?

A LA MARIPOSA.

A LA ARAÑA.

¿QUIÉN SABÍA TEJER?

LA ROSA.

LA ARAÑA.

2 FORMA PALABRAS CON LAS SIGUIENTES SÍLABAS.

MA PO SA RI PA

.....

.....

1 ENTREVISTAMOS A UN EXPERTO. ¿QUÉ LE PREGUNTARÍAS?
ESCRIBE TRES PREGUNTAS.



.....

.....

.....



.....

.....

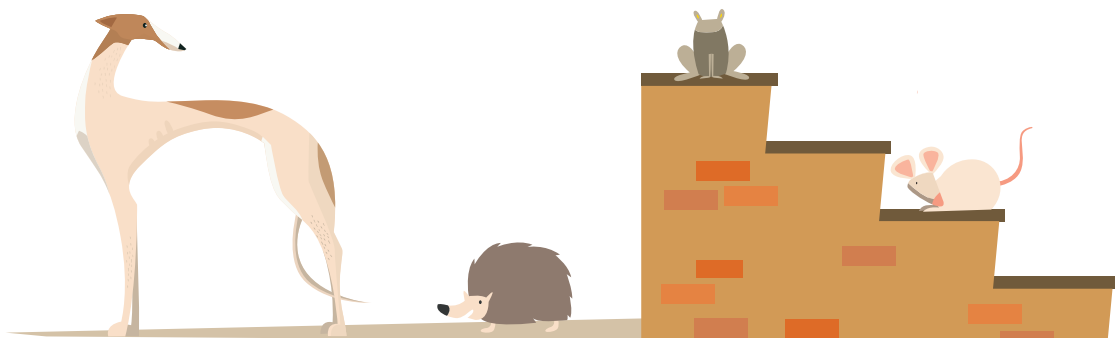
.....



.....

.....

.....



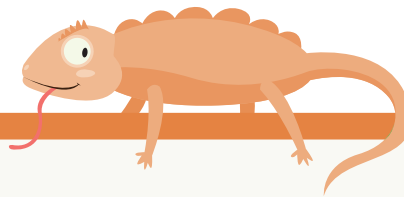
1 ESCUCHA LA ENTREVISTA Y ESCRIBE DOS ACCIONES QUE HAYAS APRENDIDO PARA CUIDAR A LOS ANIMALES.



.....

.....

.....



DIBUJA AL ANIMAL



.....

.....

.....

1 CREA UNAS INSTRUCCIONES PARA CUIDAR UN ANIMAL.

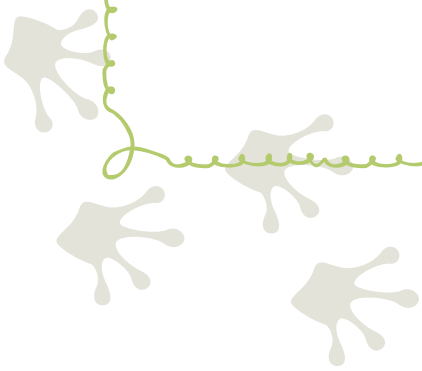


**CONSEJOS
PARA CUIDAR A**

Blank rectangular box for writing the animal name.

Green cloud-shaped box with the number '1' inside, containing a large green square frame with a scalloped border for writing instructions.

Five horizontal dotted lines for writing.



Five horizontal dotted lines for writing.





A decorative frame made of orange wavy lines. At the top center, there is an orange cloud-like shape containing the number '3'. On the left side, there are two grey paw prints. To the right of the frame, there are five horizontal dotted lines for writing.

Five horizontal dotted lines for writing, positioned to the right of the orange frame.

A decorative frame made of green wavy lines. At the top center, there is a green cloud-like shape containing the number '4'. To the left of the frame, there are five horizontal dotted lines for writing. To the right of the frame, there are five horizontal dotted lines for writing.

Five horizontal dotted lines for writing, positioned to the left of the green frame.

Five horizontal dotted lines for writing, positioned to the right of the green frame.

1 CLASIFICA ESTAS PALABRAS.

GITARRA

AMIGO

MANGUERA

PIRAGÜISTA

GATO

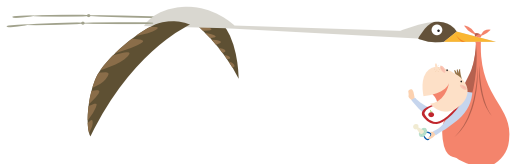
VERGÜENZA

G

GU

GÜ

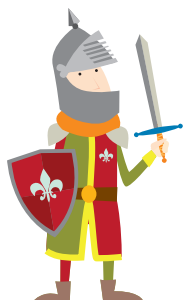
2 RODEA LA PALABRA CORRECTA.



CIGUEÑA
CIGÜEÑA



PINGÜINO
PINGUINO



GUERRERO
GÜERRERO

1 IDENTIFICA LAS PALABRAS E ILUSTRACIONES QUE NO FORMAN PARTE DE ESTOS CAMPOS SEMÁNTICOS.

VIVIENDAS




oficina

colegio

ANIMALES MARINOS

nenúfar



gamba

INSTRUMENTOS MUSICALES



babuchas

arpa

PRENDAS DE VESTIR

cantimplora



delantal



SOY ADRIANA Y VIVO CON MI MADRE
EN GERONA, EN UN PISO PEQUEÑO. MI MADRE
DICE QUE SOY UN TERREMOTO Y QUE NUNCA
ESTOY QUIETA. QUIERO ADOPTAR UN PERRO
PARA JUGAR CON ÉL A TODAS HORAS.
¡OFREZCO MUCHO CARIÑO!

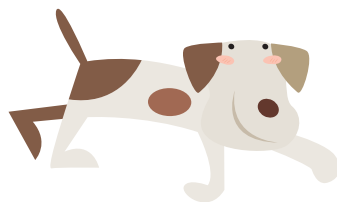
1 RELACIONA LOS DIBUJOS CON LOS SUSTANTIVOS.

Adriana •



• ciudad

Gerona •



• niña

Nala •



• perro

2 COMPLETA LAS PALABRAS CON «G», «GU» O «GÜ».

EPARDO ANTE ATO DESA E

3 ADRIANA QUIERE ADOPTAR UN PERRO. ¿CUÁL ES LA MEJOR OPCIÓN PARA ELLA Y PARA SU MADRE?

NALA

Sexo: hembra

Tamaño: pequeño

Edad: 3 años

Descripción: pelo corto de color marrón y blanco, y orejas grandes

Carácter: juguetona, alegre y muy cariñosa

CUCO

Sexo: macho

Tamaño: pequeño

Edad: 9 años

Descripción: orejas puntiagudas y flequillo largo

Carácter: asustadizo, travieso e independiente

¿POR QUÉ?


EN ESTE PROYECTO...





«Por el bosque oscuro y hondo un ratón salió a pasear.
Una zorra le echó el ojo, y no lo vio nada mal.
—Ratoncito —preguntó—, ratoncito, ¿adónde vas?
Mi casa está bajo el suelo. ¿Quieres venir a cenar?
—Muy amable de su parte, dona Zorra, pero no.
He quedado ya de de verme con mi amigo el grufaló.»

El Grufalo , Julia Donaldson



En **Somos animales** trabajaremos las habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la comunicación desde las **inteligencias múltiples** y el desarrollo de las competencias.

Descubriremos la importancia de **cuidar y respetar a los animales**, de establecer lazos afectivos con ellos y de tener en cuenta los **cuidados que necesitan a diario**.

A través de fábulas y literatura de actualidad descubriremos algunos **textos protagonizados por distintos animales** y aprenderemos a diferenciar entre un **cuento** y una **fábula**.

Conoceremos qué es un **campo semántico** y aprenderemos a utilizar correctamente la «g», la «gu» y la «gü».

LUDI LetRAS

Noticias frescas

3



Guía del maestro • 2.º de Primaria


tekman
REVOLUCIÓN Y APRENDIZAJE

Proyecto de muestra

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. At the top, the logo 'myroom tekman' is on the left, and navigation links for 'inicio', 'programas', 'alumnos', 'grupos', 'docentes', a notification bell, and a user profile 'MG Nombre Apellido' are on the right. Below this, a secondary navigation bar shows 'Ludiletras', '1.º Primaria', and 'Año 2021 - 2022'. The main content area is titled 'Proyecto 0 - Sesión 01' and includes tabs for 'guía del maestro', 'libro del alumno', and 'valora esta sesión'. The 'libro del alumno' tab is active, showing a 'Descripción - Taller de expresión escrita' section. This section contains a numbered instruction: '2 Describe el protagonista escogido.' followed by a cartoon rabbit illustration. Below the instruction is a form with fields for 'Nombre:' and '¿Dónde vive?'. To the right of the form is a vertical toolbar with icons for zooming, checking, and editing. A '1/4' indicator is at the bottom right of the form. Below the main content, there is a promotional card for 'Ciberludiletras Primaria' with an illustration of a girl and the text: 'La herramienta digital para atender la diversidad mediante el aprendizaje adaptativo y lúdico.' At the bottom, a 'Material para la sesión' section lists five resources: 'Antes de empezar', 'Actividades y contenidos', 'Guía didáctica', 'Guía de observación', and 'Póster Los ludiniños'.

Proyectos de lectoescritura creativa

Ludiletras es un programa diseñado para el desarrollo de la lectoescritura de los alumnos desde la creatividad y el juego. Se basa en el **aprendizaje por proyectos** que convierte a los alumnos en protagonistas y les permite aprender a través de la experimentación, la investigación, la práctica y la creación.

Todos los proyectos proponen **temas que van más allá del área de lengua**, así como actividades competenciales que permiten que los alumnos **desarrollen las habilidades lingüísticas en contextos realistas y significativos**.

Ludiletras propone **9 proyectos para la comprensión**, estructurados en:

- **Hilos conductores:** las preguntas que dirigen el proyecto.
- **Tópico generativo:** el tema central del proyecto.
- **Metas de comprensión:** los hitos que queremos que los alumnos comprendan.
- **Actividades de comprensión:** las actividades que permiten alcanzar las metas de comprensión. Se basan en la cultura de pensamiento, el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de la creatividad y el juego en los centros de aprendizaje.
- **Evaluación competencial:** las estrategias para evaluar de manera continua y global.

A continuación, encontrarás una **muestra de la Guía del maestro de un proyecto** con las características del proyecto, los contenidos que se trabajan y algunas de las sesiones de aprendizaje.

PROYECTO PARA LA COMPRENSIÓN

JUSTIFICACIÓN

En *Noticias frescas* trabajaremos las habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la comunicación desde las Inteligencias Múltiples y el desarrollo de las competencias.

Invitaremos a los alumnos a conocer distintos medios de comunicación y leeremos y escucharemos noticias diversas. Aprenderemos las diferencias entre la televisión, la radio, los periódicos digitales y los periódicos impresos y redactaremos una noticia.

A lo largo de las sesiones trabajaremos sobre la manera de conseguir y ofrecer la información y para acabar, con todas las herramientas que hayamos aprendido, prepararemos un **informativo**.

HILOS CONDUCTORES

- A. ¿De qué manera adaptamos la comunicación en función del medio?
- B. ¿De qué manera la información que recibimos condiciona nuestras ideas y nuestra forma de entender el mundo?
- C. ¿Cuál es la diferencia entre el lenguaje subjetivo y el lenguaje objetivo?
- D. ¿Por qué la imparcialidad es un requisito fundamental de la información?

TÓPICO GENERATIVO

La sociedad de la información

METAS DE COMPRENSIÓN

Que los alumnos comprendan:

1. De qué manera los medios de comunicación condicionan nuestra forma de interpretar la realidad que nos rodea.
2. Las diferentes maneras de informar de los distintos medios de comunicación.
3. La importancia de tratar la información de un modo objetivo y riguroso.
4. La importancia de contrastar la información que recibimos a través de los distintos medios de comunicación.
5. La adecuación del lenguaje al medio de comunicación.



CONTENIDOS

BLOQUE:

COMUNICACIÓN ORAL: HABLAR Y ESCUCHAR

CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

- Sesiones:** 2 y 10. Análisis de mensajes.
- Sesiones:** 3 y 13. Comunicación no verbal.
- Sesiones:** 1, 3, 4, 5, 6, 12 y 15. Aportación de datos e ideas, expresión de una opinión, relato de un suceso cercano a la experiencia, explicación de un aspecto trabajado, cuestión y expresión de dudas.
- Sesiones:** 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11 y 12. Escucha, respeto por el turno de palabra y por las intervenciones de los demás.
- Sesiones:** 3 y 13. Comunicación no verbal.
- Sesiones:** 4, 5, 6, 8, 9 y 15. Participación en juegos de conocimiento personal y habilidad lingüística.
- Sesiones:** 2, 7, 10, 11 y 15. Situaciones comunicativas en las que se favorece el intercambio verbal entre los participantes.
- Sesiones:** 12. Educación literaria.
- Sesiones:** 1, 2, 3, 6, 8, 9, 10 y 15. Sentido global del texto.
- Sesiones:** 2, 10 y 13. Intención del mensaje.
- Sesiones:** 1, 3, 4, 5, 7, 12 y 13. Textos narrativos, informativos y expositivos.
- Sesiones:** 4, 5, 8, 9 y 12. Los géneros periodísticos como instrumento de aprendizaje.
- Sesiones:** 4, 7 y 8. Valoración de los contenidos transmitidos por el texto.

BLOQUE:

COMUNICACIÓN ESCRITA: ESCRIBIR

CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

- Sesiones:** 12. Creación del producto final.
- Sesiones:** 11. Breves noticias sobre acontecimientos próximos a la experiencia infantil en soportes habituales en el ámbito escolar.
- Sesiones:** 8, 9 y 14. Dictados.
- Sesiones:** 10 y 11. Iniciación guiada y colectiva a las estrategias de producción de textos.
- Sesiones:** 11 y 15. Interés por el cuidado y la presentación de los textos escritos.

BLOQUE:

CONOCIMIENTO DE LA LENGUA

CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

- Sesiones:** 8, 9 y 14. El artículo.
- Sesiones:** 8, 9 y 14. Diminutivos y aumentativos.
- Sesiones:** 4, 5, 8, 9, 14 y 15. Utilización de las reglas básicas de ortografía.
- Sesiones:** 4, 5 y 14. Punto, coma, guion, signos de interrogación y de admiración.
- Sesiones:** 4, 5, 8 y 9. TIC: uso de herramientas y programas digitales de búsqueda, visualización y reproducción multimedia.

BLOQUE:

COMUNICACIÓN ESCRITA: LEER

CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

- Sesiones:** 6. Comprensión de información en textos procedentes de los medios de comunicación social.
- Sesiones:** 4, 5, 7, 8 y 9. Estudio de textos multimodales sencillos.
- Sesiones:** 6. Iniciación a la construcción de conocimientos a partir de informaciones procedentes de diferentes fuentes documentales.

BLOQUE:

EDUCACIÓN LITERARIA

CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

- Sesiones:** 1. El texto literario como disfrute personal.
- Sesiones:** 3 y 15. Adecuación del lenguaje a la representación dramática a través de la entonación, el ritmo y el volumen.

Sesión 1

LECTOFÓRUM



ÍTEMS DE EVALUACIÓN

- Expresa oralmente su opinión sobre las nuevas tecnologías en el debate posterior a la lectura.
- Lleva a cabo las actividades de comprensión lectora.
- Expresa sus ideas de manera respetuosa.

RECURSOS DOCENTE

Solucionario:

- Páginas 1-5.

RECURSOS ALUMNO

Libro del alumno:

- Páginas 1-5.

RECURSOS AULA

Para empezar

Gran grupo

- Creamos un ambiente relajado en el aula; bajamos la intensidad de la luz y ponemos música instrumental japonesa de fondo.

Desarrollo

Gran grupo

- Leemos en voz alta para los alumnos *Al alcance de todos*, de las páginas 1, 2, 3 y 4 del **Libro del alumno**.
- Al acabar, preguntamos a los alumnos acerca del *mikamuki*: «¿Lo conocemos?»; «Si tuviéramos que buscar información, ¿dónde nos dirigiríamos?»; «¿Buscaríamos la información en internet o en un libro?».
- Iniciamos un debate acerca de la sociedad de la información. Guiamos el debate con algunas preguntas relacionadas con la lectura: «¿Con qué personaje nos sentimos más identificados?»; «¿por qué?»; «¿Qué opina Valentina sobre las nuevas tecnologías?»; «¿y Cloe y Hugo?».
- Animamos a los alumnos a que, por parejas, hagan las actividades de comprensión lectora de la página 5 del **Libro del alumno**.

Para acabar

Gran grupo

- Comentamos con los alumnos el tópico, los hilos conductores y las metas del proyecto. Dejamos esta información en un lugar visible del aula para consultarla cuando sea necesario. Por último, presentamos el producto final: la creación de un telediario.
- Invitamos a los alumnos a escribir sus ideas acerca de qué entienden ellos por información, noticia, comunicación... y otros conceptos relacionados con la sociedad de la información.
- Pegamos en una cartulina todas las ideas escritas de los alumnos y la colocamos en un lugar visible para que puedan reformular las ideas cuando quieran.

En casa

- Animamos a los alumnos a buscar información sobre el *mikamuki* y a ponerlo en práctica en casa.

Sesión 3

TALLER DE COMUNICACIÓN



ÍTEMS DE EVALUACIÓN

- Reconoce algunos aspectos característicos de los medios de comunicación.
- Distingue diferentes usos sociales de la lengua.
- Participa activamente en la dinámica.

RECURSOS DOCENTE

Solucionario:

- Páginas 10-13.

RECURSOS ALUMNO

Libro del alumno:

- Páginas 10-13.

RECURSOS AULA

Para empezar

Gran grupo

- Pedimos a los alumnos que hojeen las páginas 10, 11 y 12 del **Libro del alumno**.
- Los animamos a que expresen su opinión: «¿A qué medios de comunicación hacen referencia los textos?»; «¿Cómo podemos saberlo?».

Desarrollo

Gran grupo

- Pedimos a cuatro voluntarios que dramatizen los textos de las páginas 10, 11 y 12 del **Libro del alumno**. Cada uno de ellos debe interpretar un papel.
- Podemos ambientar el aula de manera que el resto de alumnos haga de público.
- Permitimos unos minutos a los voluntarios para que preparen las escenas y las dramatizen.

Para acabar

Gran grupo

- Pedimos a los alumnos que compartan sus impresiones teniendo en cuenta las preguntas de la página 13 del **Libro del alumno**: «¿Qué diferencias hemos observado entre ambas dramatizaciones?»; «¿Qué aspectos del lenguaje utilizado en el programa de radio nos han llamado la atención?»; «¿y en el programa de televisión?»; «¿Se puede estar informado de manera global si se consulta únicamente un medio de comunicación?».

En casa

- Proponemos a los alumnos que vean algún programa informativo adecuado a su edad, que escuchen algún programa de radio o que lean alguna revista infantil.

Sesiones 4 y 5

CENTROS DE APRENDIZAJE



ÍTEMS DE EVALUACIÓN

- Clasifica las oraciones interrogativas y exclamativas.
- Hace interpretaciones sobre los textos que ha leído.
- Comprende el punto de vista del compañero.

RECURSOS DOCENTE

Solucionario:

- Páginas 14, 22, 23, 24 y 30.

RECURSOS ALUMNO

Libro del alumno:

- Páginas 14, 22, 23, 24 y 30.

RECURSOS AULA

Kit Ludiletras:

- Bibliotarjetas de noticias.
- Ludiortografía.

MyROOM:

- Carteles de los centros de aprendizaje.
- Planificador de los centros de aprendizaje.
- Vídeo *Noticias frescas - Los artículos*

Para empezar

Gran grupo

- Los centros de aprendizaje deben llevarse a cabo durante dos sesiones.
- Dividimos al conjunto de grupos en dos: en la primera sesión los alumnos deben hacer tres centros de aprendizaje y, en la segunda, los otros tres. De este modo, al finalizar las dos sesiones, todos los grupos deben haber pasado por los seis centros de aprendizaje.
- Al empezar la sesión explicamos las actividades de cada centro de aprendizaje a todo el grupo, para facilitar la autonomía de los alumnos.

Desarrollo

GRUPO 1

ÁGORA

Parejas homogéneas

- Proporcionamos a los alumnos las *bibliotarjetas de noticias* del **Kit Ludiletras** y les pedimos que las lean y las comenten.

AUDIOTECA

Individual

- Invitamos a los alumnos a ver el vídeo *Noticias frescas - Los artículos*. Al acabar, les pedimos que lleven a cabo los ejercicios de la página 22 del **Libro del alumno**.

CONSEJO

Grupos homogéneos

- Nivel 1: proporcionamos a los alumnos algunas oraciones interrogativas y exclamativas de *Ludiortografía* del **Kit Ludiletras** y los animamos a leerlas y a clasificarlas.

- Nivel 2: proporcionamos a los alumnos algunas oraciones interrogativas y exclamativas de *Ludiortografía* del **Kit Ludiletras** y los animamos a leerlas, y a clasificarlas y a inventar nuevas oraciones de cada tipo.
- Nivel 3: proporcionamos a los alumnos algunas oraciones interrogativas y exclamativas de *Ludiortografía* del **Kit Ludiletras**. Los animamos a leerlas y a transformarlas en oraciones interrogativas o exclamativas.

Para ampliar los contenidos desarrollados en los centros de aprendizaje del grupo 1, pedimos a los alumnos que lleven a cabo las actividades de la página 23 del **Libro del alumno**.

GRUPO 2

BIBLOS

Individual

- Pedimos a los alumnos que lean la noticia de la página 14 del **Libro del alumno**.

CÍBER

Individual

- Proponemos a los alumnos que completen un nivel de Ciberludiletras, la web de aprendizaje adaptativo.

GRAFOSFERA

Grupos homogéneos

- Proporcionamos a los alumnos *Ludiortografía: Palabras con «ll» e «y»* del **Kit Ludiletras**. Los invitamos a leer las palabras y a discriminar las que se escriban con una u otra letra. A continuación, les pedimos que escriban en un folio las palabras que se escriben con «ll».

Para ampliar los contenidos desarrollados en los centros de aprendizaje del grupo 1, pedimos a los alumnos que lleven a cabo las actividades de la página 24 del **Libro del alumno**.

Para acabar

Gran grupo

- Proponemos a los alumnos que compartan sus impresiones sobre los centros de aprendizaje por los que han pasado.
- Invitamos a los alumnos a que escriban en el diario de aprendizaje de la página 30 del **Libro del alumno** lo que quieran compartir acerca de la sesión de hoy.

Sesión 7

LECTOFÓRUM

ÍTEMS DE EVALUACIÓN

- Lee el texto con claridad y fluidez.
- Entiende el contenido del texto.
- Lleva a cabo las actividades de comprensión lectora con actitud positiva.

RECURSOS DOCENTE

Solucionario:

- Páginas 16-19.

RECURSOS ALUMNO

Libro del alumno:

- Páginas 16-19.



RECURSOS AULA

Para empezar

Gran grupo

- Invitamos a algunos voluntarios a que lean, por turnos, *¿Sabes qué es una planta carnívora?*, de las páginas 16 y 17 del **Libro del alumno**.

Desarrollo

Gran grupo

- Pedimos a los alumnos que lleven a cabo las actividades de las páginas 18 y 19 del **Libro del alumno**.

Para acabar

Gran grupo

- Reflexionamos sobre los textos informativos de contenido científico: «¿Cómo está escrita la información en una revista científica?»; «¿Conocemos revistas de este estilo?»; «¿Cómo ha influido en nuestra opinión el artículo sobre las plantas carnívoras?».

En casa

- Invitamos a los alumnos a buscar más información sobre las plantas carnívoras. Les explicamos que si descubren algo muy sorprendente lo pueden compartir con los compañeros.

Sesión 11

TALLER DE EXPRESIÓN ESCRITA

ÍTEMS DE EVALUACIÓN

- Utiliza el organizador gráfico para planificar la escritura del texto.
- Escribe la noticia de forma clara y coherente.
- Muestra una actitud positiva en la toma de decisiones.

RECURSOS DOCENTE

Solucionario:

- Páginas 20 y 21.

MyROOM:

- Instrumento de evaluación del trabajo cooperativo.

Para empezar

Gran grupo

- Hacemos una lluvia de ideas para definir las secciones del telediario que vamos a preparar: información general, secciones, tiempo de cada sección, vestuario...
- Nos distribuimos en grupos y decidimos qué sección va a preparar cada uno.

RECURSOS ALUMNO

Solucionario:

- Páginas 20 y 21.

Desarrollo

Gran grupo

- Pedimos a los alumnos que piensen en la noticia que van a explicar dentro de su sección y los ayudamos a completar el organizador gráfico la página 20 del **Libro del alumno**.
- Animamos a los alumnos a que redacten la noticia que van a locutar en su sección en la página 21 del **Libro del alumno**.
- Recordamos a los alumnos que cuentan con el *Póster: Proceso de escritura* como guía para redactar el texto.
- Destacamos la importancia de tratar la información de manera clara y rigurosa para evitar problemas como el planteado en el PBL.



RECURSOS AULA

MyROOM:

- Póster: Proceso de escritura.

Para acabar

Gran grupo

- Proponemos a los alumnos que lleven a cabo el *instrumento de evaluación del trabajo cooperativo*.

En casa

- Animamos a los alumnos a ver algún telediario infantil.

Sesión 14

TALLER DE EXPRESIÓN ESCRITA



ÍTEMS DE EVALUACIÓN

- Muestra una correcta comprensión de los aspectos ortográficos trabajados.
- Hace el dictado aplicando las normas ortográficas trabajadas.
- Muestra confianza en la prueba escrita.

RECURSOS DOCENTE

Solucionario:

- Páginas 27-29.

RECURSOS ALUMNO

Libro del alumno:

- Páginas 27-29.

RECURSOS AULA

Para empezar

Gran grupo

- Explicamos a los alumnos la dinámica que vamos a llevar a cabo.
- Dividimos la clase en dos grupos. Un grupo debe hacer las actividades de Ludiletras te reta de las páginas 28 y 29 del **Libro del alumno** y, el otro, un dictado en la página 27 del **Libro del alumno**.
- Los dos grupos deben hacer, por turnos, ambas actividades.

Desarrollo

Gran grupo

GRUPO 1

- Pedimos a los alumnos del primer grupo que lleven a cabo las actividades de las páginas 28 y 29 del **Libro del alumno**.

GRUPO 2

- Seleccionamos un fragmento de una canción y lo reproducimos para los alumnos.
- A continuación, lo reproducimos de nuevo y les pedimos que lo escriban en la página 27 del **Libro del alumno**.
- Reproducimos una última vez el fragmento y animamos a los alumnos a revisar sus escritos.

Para acabar

Gran grupo

- Pedimos a los alumnos que intercambien sus dictados y los revisen.

En casa

- Animamos a los alumnos a llevar a cabo dictados musicales en casa.

Sesión 15

TALLER DE COMUNICACIÓN

ÍTEMS DE EVALUACIÓN

- Participa en la reflexión oral sobre el proceso de aprendizaje.
- Escribe sus reflexiones con claridad.
- Evalúa su proceso de aprendizaje.

RECURSOS DOCENTE

Solucionario:

- Páginas 30-32.

MyROOM:

- Faro de reflexión.

RECURSOS ALUMNO

Libro del alumno:

- Páginas 30-32.

RECURSOS AULA

Kit Ludiletras:

- Ludijuegos: ¿Dónde vas? y Cartas 3, 4 y 5.



Para empezar

Gran grupo

- Recuperamos la cartulina del primer día del proyecto y revisamos lo que hemos ido escribiendo.
- Revisamos todo lo que hemos ido anotando en el diario de aprendizaje de la página 30 del **Libro del alumno.**

Desarrollo

Gran grupo

- A modo de reflexión final, invitamos a los alumnos a utilizar el *Faro de reflexión* para pensar acerca de su proceso de aprendizaje.
- Para guiar y ayudar a los alumnos podemos plantear algunas preguntas: «¿Qué hemos aprendido?»; «¿Qué nos ha enseñado este proyecto?»; «¿Cómo podemos aplicar lo que hemos aprendido?»; «¿Cómo nos hemos sentido?»; «¿Qué nos ha gustado más?»; «¿Qué nos ha gustado menos?».
- A continuación, invitamos a los alumnos a escribir sus reflexiones en la página 31 del **Libro del alumno.**
- Los alumnos que vayan acabando pueden jugar a *Ludijuegos: ¿Dónde vas?* con las Cartas 3, 4 o 5 del **Kit Ludiletras.**

Para acabar

Gran grupo

- Invitamos a los alumnos a hacer la autoevaluación de la página 32 del **Libro del alumno.**

Lectoescritura manipulativa y lúdica

Ludiletras te ofrece tarjetas de gramática, juegos de mesa sobre ortografía, dados cuentacuentos, una aplicación digital para practicar la comprensión lectora... ¡y mucho más! **Todos los materiales que necesitas** para que tus alumnos aprendan a leer y escribir creando y disfrutando.



CiberLudiletras

La plataforma de aprendizaje adaptativo que ayuda a tus alumnos a mejorar su **comprensión lectora** y el aprendizaje de los **aspectos formales de la lengua**




Para tus alumnos:

- 1 Practican los contenidos aprendidos en clase de manera personalizada y siempre adecuada a su ritmo y **nivel madurativo**.
- 2 Afianzan la comprensión lectora, la ortografía y la gramática de **manera divertida**.
- 3 Aprenden con **motivación**.

Para ti:

- 1 Cuentas con un entorno que te permite **saber en todo momento** en qué lugar se encuentra el alumno y su nivel de consecución.
- 2 Puedes proponer **actividades personalizadas** a tus alumnos según las necesidades de tu aula.
- 3 Atiendes a la **diversidad**.



Ludiletras Primaria es un programa de Lengua Castellana y Literatura dirigido al primer ciclo de Educación Primaria y creado especialmente para desarrollar el gusto por la lectura y despertar el interés por la palabra escrita y oral.

Es un programa basado en las **inteligencias múltiples** y enmarcado dentro de la **enseñanza para la comprensión** que permite contextualizar el aprendizaje, aportar herramientas al alumnado para sentar las bases de aprendizajes futuros y desarrollar su **autonomía**.

Los **proyectos para la comprensión** de **Ludiletras Primaria** permiten trabajar un mismo concepto a través de diferentes actividades y están pautados y secuenciados de manera sencilla. Estos proyectos ofrecen la posibilidad de conocer en todo momento cuáles son las **metas y los objetivos** a los que el alumnado debe llegar en cada una de las actividades.

Además, fomentan el **pensamiento crítico** y promueven el acercamiento a la literatura.

Para trabajar la autonomía y atender a la diversidad, **Ludiletras Primaria** cuenta con sesiones estructuradas a partir de **centros de aprendizaje** que permiten afianzar los conocimientos de manera lúdica y autónoma.

LUDI LetRAS

Noticias frescas



2.º de Primaria

En **Noticias frescas** aprenderemos a...

- Escribir correctamente las palabras con «ll»
- Identificar y escribir diminutivos y aumentativos
- Distinguir las características de los artículos determinados e indeterminados
- Escribir correctamente los signos de interrogación y exclamación

Al alcance de todos

El invierno ha llegado. Valentina ha invitado a sus amigos a mandarinas, que se recogen durante esta época.

—Comer estas frutas sentados alrededor de un brasero, con los pies calientes, es una tradición japonesa —les cuenta—. Al pelarlas, se pueden formar animales con la cáscara, como un pulpo o un pájaro. A este arte se le llama *mikamuki*.

—¡Qué divertido! —exclama Hugo.

—Algunas figuras parecen difíciles —comenta Cloe.

—Puedes mirar las instrucciones —le dice Valentina—. Mis padres las han conseguido en internet.

Cada uno intenta hacer un animal de mandarina. Lucas consigue crear un mono muy gracioso.

—¡Se te da muy bien! —le dice Valentina.





—Es todo gracias a internet —dice Lucas—. ¿Cómo se las apañaban antes para hacer las cosas? ¿De dónde sacaban la información?

—Pues de los libros —dice Valentina—. Si querías una receta, tenías que conseguir el recetario. Me parece más bonito que las cosas no sean tan fáciles.

Cloe y su hermano intercambian una mirada. Desde que Valentina fue al campamento de leyendas apenas habla de cosas que no sean mitos y tradiciones.

—Conocer el pasado es muy importante —dice Cloe—. Pero tenemos mucha suerte de vivir en este siglo y de tener toda esta tecnología.

Valentina frunce el ceño.

—Pues creo que yo preferiría vivir en un mundo más fácil, donde no hubiera tantas prisas y la gente valorase más lo que tiene. Y en el que se contaran más historias.

—Pero contar las historias no es la mejor manera de que perduren —dice Faruk—. Por ejemplo, imagínate que cada uno de nosotros supiera una leyenda. Nos las contaríamos unos a otros y cinco personas conoceríamos cinco historias. Pero si las pusiéramos en un libro e hiciéramos mil copias, mil personas podrían leer esas leyendas.

—Me encantan los libros —dice Valentina—. Especialmente si son antiguos.

—Pues algunos huelen a polvo —refunfuña Hugo, a quien se le acaba de romper su langosta de mandarina.

—Si en lugar de imprimir mil libros de papel, subiéramos el libro a internet, lo podría leer cualquier persona que supiera nuestro idioma —dice Cloe.

—Creo que tenéis razón. Pero hay cosas del mundo antiguo que me gustan mucho más —insiste Valentina.

—Seguro que en el pasado había cosas que podían mejorar. No había cepillos de dientes, ¿sabes? —contesta Lucas.

Los amigos se echan a reír.



—¡Ay! —dice Hugo—. ¡He mordido algo!

Y se saca... ¡un dado de la boca!

—¿Estaba dentro de la mandarina? —pregunta Cloe.

—Pero... eso es imposible —dice Faruk—. ¡Lo único que podría haber ahí es un gusano!

—Pues esto no se parece en nada a un gusano —dice Lucas—. Es un dado muy curioso: no tiene números, sino símbolos.

—¡Menudo misterio! —dice Valentina.

—Pues menos mal que ese misterio no me ha roto un diente —refunfuña Hugo.



1 Lee las oraciones e indica si son verdaderas o falsas.

La mandarina es una fruta de verano.



El arte japonés de hacer figuras con pieles de mandarina se llama *origami*.



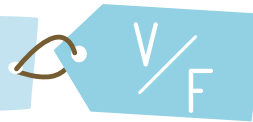
A Valentina le gusta buscar informaci3n en los libros.



Cloe y Hugo defienden el uso de las nuevas tecnologías.



Hugo encuentra un gusano en una mandarina.



2 Responde las siguientes preguntas.

¿Qu3 encuentra Hugo en una mandarina?

.....

¿C3mo se llama el arte de hacer figuras con pieles de mandarina?

.....

¿D3nde encuentran los padres de Valentina las instrucciones para hacer las figuras?

.....

¿Qu3 figuras hacen con las pieles de mandarina?

.....

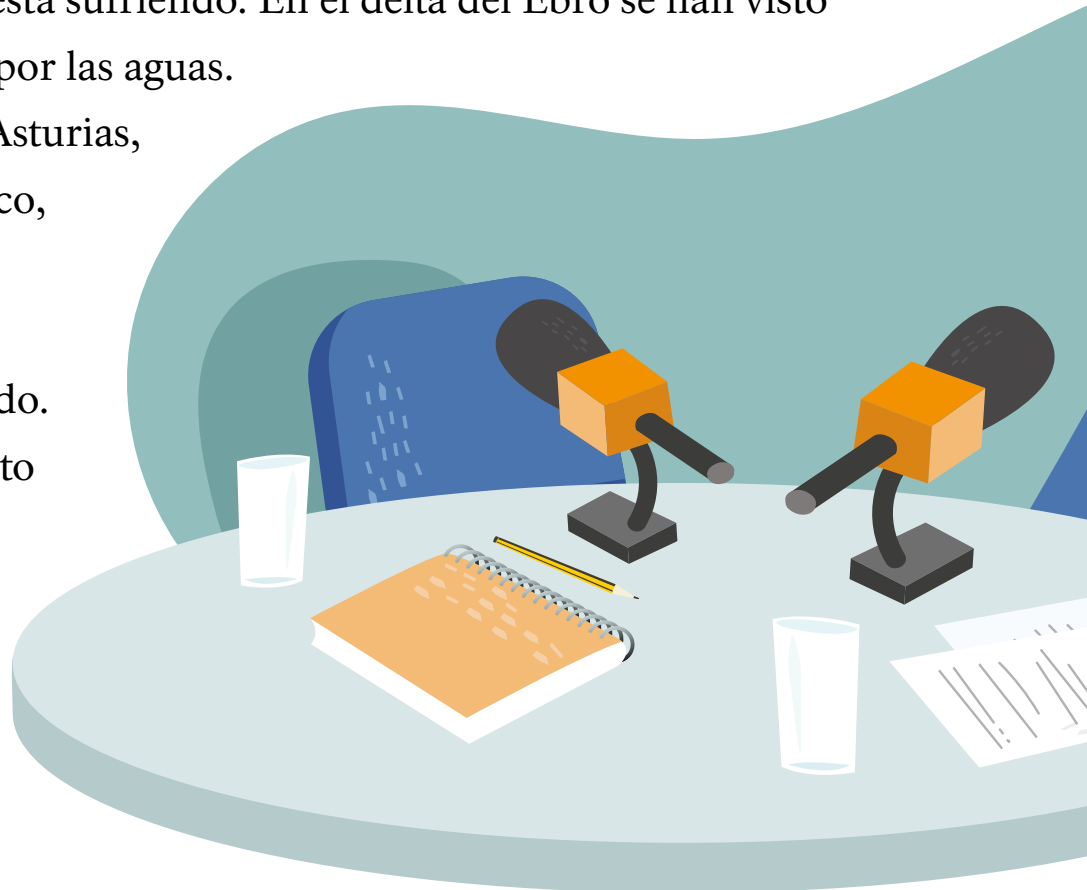
Radionoticias

Locutor 1: ¡Muy buenas tardes, radioyentes! Un día más, venimos a contaros las noticias a todos los que estáis escuchando. Empezaremos hablando del clima. ¡Ya os habréis dado cuenta de que hay una tormenta tremenda!

Locutor 2: Llevamos ya tres días de lluvia torrencial. Las calles están empapadas y no se puede circular con normalidad. Además, hay mucho viento. ¿Cuántos os habéis quedado en casa? Llamadnos y explicádnoslo en vivo.

Locutor 1: Esta tormenta ha traído muchas inundaciones. El tercio norte de la Península las está sufriendo. En el delta del Ebro se han visto coches arrastrados por las aguas.

Si vivís en Galicia, Asturias,
Cantabria, País Vasco,
Navarra, La Rioja,
Aragón o Cataluña,
tened mucho cuidado.
Seguimos con el resto
de noticias.



Locutor 2: Ha habido un gran robo en la Biblioteca Nacional. En este edificio se guardan libros muy valiosos. Los ladrones entraron de noche. La policía está realizando investigaciones.

Locutor 1: Se ha construido un nuevo hospital en la Península. Los habitantes de Murcia ya tienen otro gran centro sanitario. Allí se realizarán investigaciones sobre el cerebro. Pronto hará falta que muchos doctores se desplacen para trabajar en el centro murciano.

Locutor 2: Se está terminando el plazo para cambiar de Documento Nacional de Identidad. Dentro de un mes solo será válido el nuevo modelo. Las personas que aún tengan el antiguo deben darse prisa. Lo más conveniente es pedir hora a través de la página web.

Locutor 1: Por último, la cantante Nuri azul ha anunciado que hará una gira por todo el país. ¡Las entradas se han agotado en tan solo unas horas!

Locutor 2: Es todo por hoy. Con esto nos despedimos. ¡Hasta mañana!



α Telenoticias β

Presentadora:

Bienvenidos a
*La cultura todo
lo cura*, nuestro
programa semanal.
Hoy venimos a
hablar de un libro
recomendado por
los lectores. Se trata



de *Cuentos por teléfono*, del escritor italiano Gianni Rodari.

Presentador: En este libro encontramos las historias que un padre le cuenta a su hija a través del teléfono. El padre viaja mucho por trabajo, pero no quiere que su hija se quede sin cuentos. Así que decide llamarla cada día para explicarle uno. Un libro muy divertido para todos los públicos.

Presentadora: A los lectores que ya hayan leído este libro y que estén buscando otros parecidos, también les recomendamos un autor clásico contemporáneo: Roald Dahl. Si todavía no habéis leído nada suyo, os recomendamos *¡Qué asco de bichos!* o *Las brujas*. Son dos obras perfectas para leer durante las vacaciones.



- 1 Dramatiza junto a tus compañeros los textos de radio y televisión.
- 2 Observa las interpretaciones de tus compañeros y presta atención a los siguientes aspectos.
 - ¿Has entendido la información que han transmitido?
 - ¿Cuál ha sido la más clara?
 - ¿Qué hubiese pasado si alguno de los locutores de radio o televisión hubiese estado afónico?
 - ¿Qué gestos han utilizado los locutores de radio?



¿SABES QUÉ ES UNA PLANTA CARNÍVORA?

nutrientes del suelo. Es decir, que las carnívoras se alimentan de dos maneras: ninguna se nutre solo de animales. Pueden vivir con normalidad, aunque no coman ninguno.

Existen unas **600 especies** de plantas carnívoras



Se diferencian del resto de plantas en que pueden alimentarse de animales. La palabra carnívoro significa “que come carne”.

Pero **¿son plantas de verdad?** La respuesta es sí. Las plantas carnívoras tienen raíces y savia y todas absorben

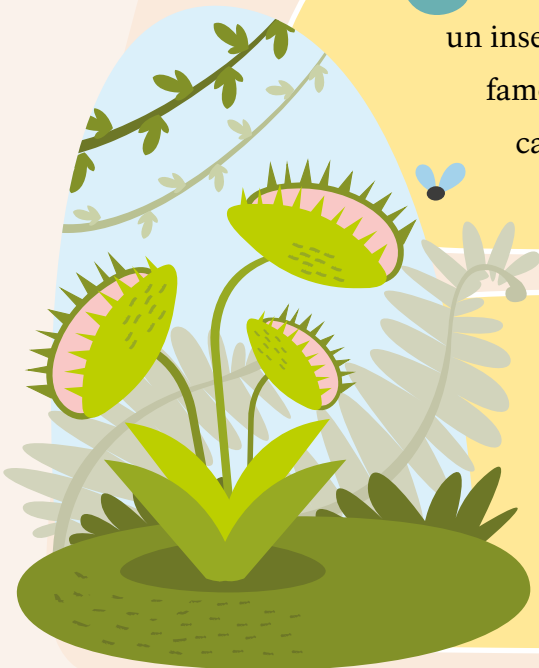
¿Sabías que...?

LAS PLANTAS CARNÍVORAS PUEDEN SER DE VARIAS CLASES:



1. Con hojas que parecen una boca que se cierra. Cuando un insecto se posa en las hojas, la planta lo atrapa. La más famosa se llama **Venus atrapamoscas**. Es la planta carnívora más popular. La puedes encontrar en muchas tiendas.

2. Otras plantas carnívoras tienen vasos llenos de un líquido pegajoso. Estas copas sueltan un aroma que atrae a animales pequeños. Si los bichos se acercan y caen dentro, la planta los engulle. La más famosa es la **Nepenthes**.





3. También hay plantas que tienen pelos pegajosos. Estos están situados en algo parecido a los tentáculos de un pulpo. Tienen un olor como el de la miel. Los insectos se posan en la planta y se quedan pegados. La *Drosera* es de este tipo.

4. Las plantas carnívoras acuáticas viven dentro de ríos. Tienen una especie de puertas que se abren cuando una presa pasa cerca. Son capaces de absorber pequeños peces y gambas. Un ejemplo es la *Utricularia*.



Puede que hayas visto películas en las que salen plantas carnívoras; también hay libros sobre ellas. ¡Quizá incluso tengas una en casa! Si es así, recuerda regarla con mucha agua de lluvia. El agua del grifo no les gusta nada.

Datos curiosos

- El primero en escribir sobre las plantas carnívoras fue Charles Darwin. Su preferida era la *Drosera*.
- La más grande del mundo es la *Nepenthes rajah*, que crece en Borneo. En su interior cabe casi un litro de líquido viscoso. ¡Puede devorar ratas y sapos!
- Las plantas carnívoras más veloces son las acuáticas. Su gran rapidez no se descubrió hasta 2010.
- Uno de los fósiles más antiguos del mundo es de una planta que vivió hace más de 35 millones de años.
- En Noruega se hace un tipo de requesón a partir de la carnívora *Pinguicula*.

1 Dibuja una planta carnívora.



2 Escribe las palabras que faltan.

insectos

savia

fósiles

vivir

pelos

Noruega

carne

películas

La palabra carnívoro significa "que come



Las plantas carnívoras tienen raíces y

Las plantas carnívoras pueden comer

Hay plantas que tienen unos que pegan como pegamento.

Las plantas carnívoras pueden en el agua.

Uno de los más antiguos del mundo es de una planta que vivió hace más de 35 millones de años.

En se hace un tipo de queso con una planta carnívora.

Hay muchas en las que salen plantas carnívoras.

- 1 Redacta una noticia. Antes de hacerlo, ordena la información que quieres explicar.



Titular



Detalles



¿Qué?

¿Quién?

¿Dónde?

¿Cuándo?

¿Por qué?



Conclusión



2 Redacta la noticia.

The form is a large sheet of paper with a light orange background. At the top, there is a dark grey horizontal bar. Below this bar, there is a dotted line for writing a title. To the right of the title line is a large, empty rectangular box for an image. Below the image box and the title line, there are several horizontal dotted lines for writing the main text of the news article. The paper is slightly offset to the right, showing the edges of other sheets underneath.



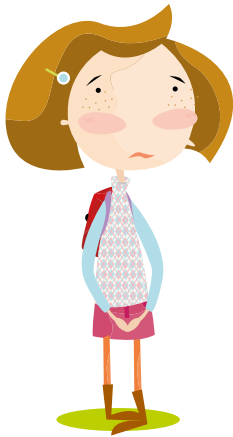
1 Coloca los signos de interrogación y exclamación.

..... Dónde está la radio Hablan de mí en la televisión

..... Qué susto De quién es este periódico

..... Qué noticia tan buena De cuándo es la noticia

2 Inventa una oración exclamativa o interrogativa para las siguientes ilustraciones.



¿ ?

¡ !



¿ ?

1 Resuelve el crucigrama.

→

→

→

→

→

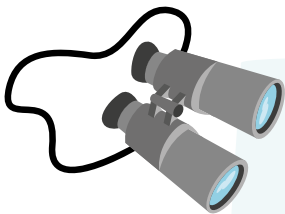
→

→

→

→

→





Las palabras que terminan en **-illo**, **-illa**, **-illos** e **-illas** se escriben con «ll».

1 Escribe las oraciones.

He hecho un  de arena bajo la .

.....

He sembrado las  para que crezcan  picantes.

.....

2 Completa las oraciones con el artículo correspondiente.

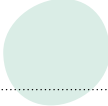
Llegó a  seis de la tarde.

Ayer me picó  mosquito.

¿Me puedes acercar  silla negra?

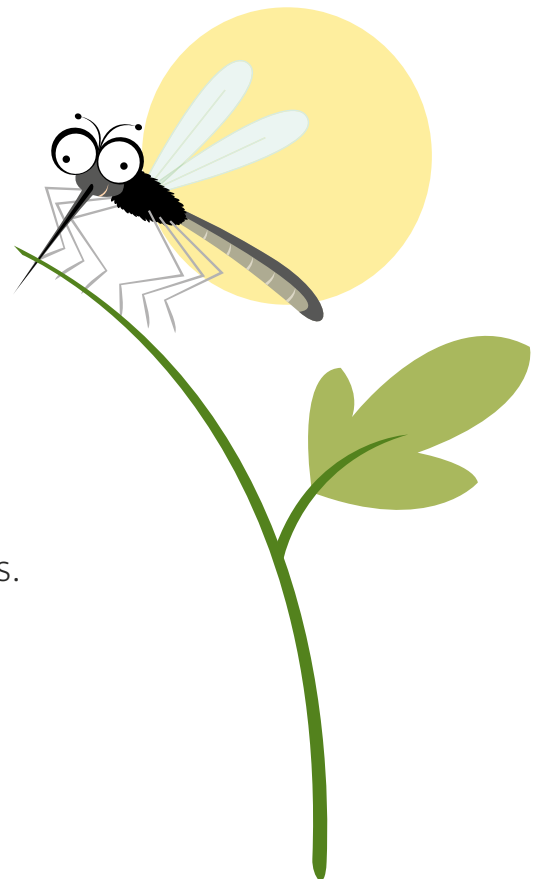
Me he encontrado  cartera.

Hoy juegan en  campo de fútbol de su rival.

En este semáforo no se paran nunca  coches.

Leímos  historias muy divertidas.

Iré al quiosco a buscar  periódicos.



- 3** Reescribe correctamente las siguientes oraciones utilizando los signos de interrogación o exclamación.

Mecomprasunachocolatina

.....

Cuidadoconlabicicleta

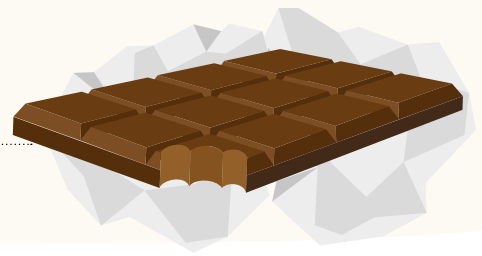
.....

DóndeestáÉric

.....

Noquiero

.....



- 4** Vuelve a escribir cada oración cambiando los diminutivos por aumentativos.

Hemos comprado una mochilita de colores.

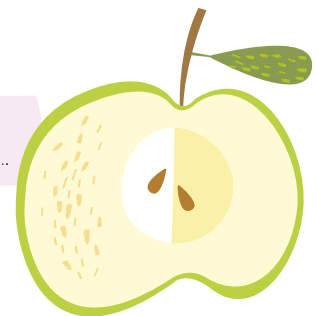
.....

Están jugando con un cochecillo nuevo.

.....

¿Te vas a comer esa manzanita?

.....



Fecha:

.....

.....

.....

.....



Fecha:

.....

.....

.....

.....



Fecha:

.....

.....

.....

.....



1 Reflexiona acerca del proyecto.

- He aprendido
- Me ha sorprendido
- No me ha gustado
- Me ha costado



2 ¿Te ha gustado participar en el informativo? ¿Por qué?

.....

.....

.....

.....

3 ¿Sobre qué te gustaría seguir aprendiendo?

.....

.....

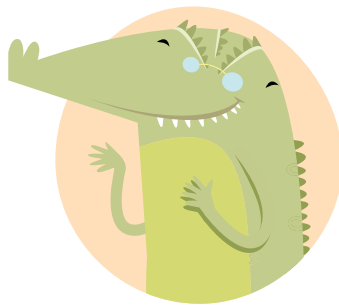
.....

.....

4 Valora el proyecto.



pinta



«Un cocodrilo se presenta en la sede de la Radio-Televisión, calle Mazzini, 14, Roma y pide ser recibido por el director del programa *Doble o nada*. El portero no quiere dejarlo pasar. El cocodrilo insiste: —No veo ningún cartel que prohíba la entrada a los cocodrilos. ¿Acaso quiere usted saber más que los carteles?».

El cocodrilo sabio, Gianni Rodari



En **Noticias frescas** trabajaremos las habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la comunicación desde las **Inteligencias Múltiples** y el desarrollo de las competencias.

Conoceremos distintos **medios de comunicación** y leeremos y escucharemos **noticias** diversas. Aprenderemos las diferencias entre la **televisión**, la **radio**, los **periódicos digitales** y los **periódicos impresos** y redactaremos una noticia.

Para acabar, con todas las herramientas que hayamos aprendido, crearemos nuestro propio **informativo** y lo representaremos en clase.