

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 that, a sidebar on the left contains '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 centro 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**.

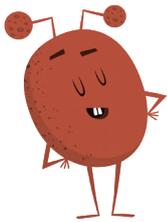
Para acabar

- 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.

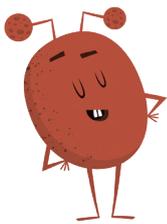
Para acabar

- 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**.

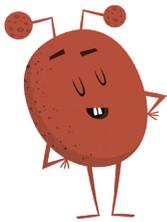
Para acabar

- 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.

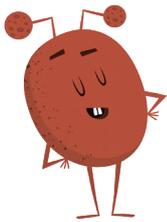
Para acabar

- 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

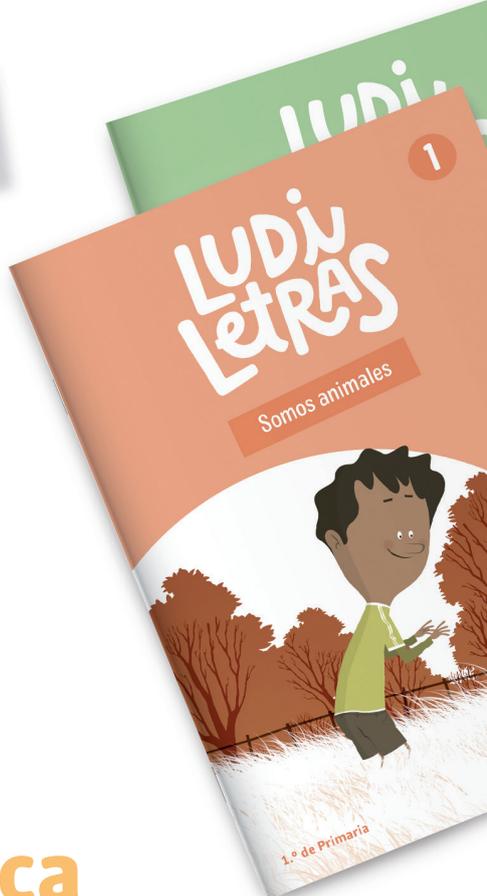
.....

.....

.....

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 autón

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.

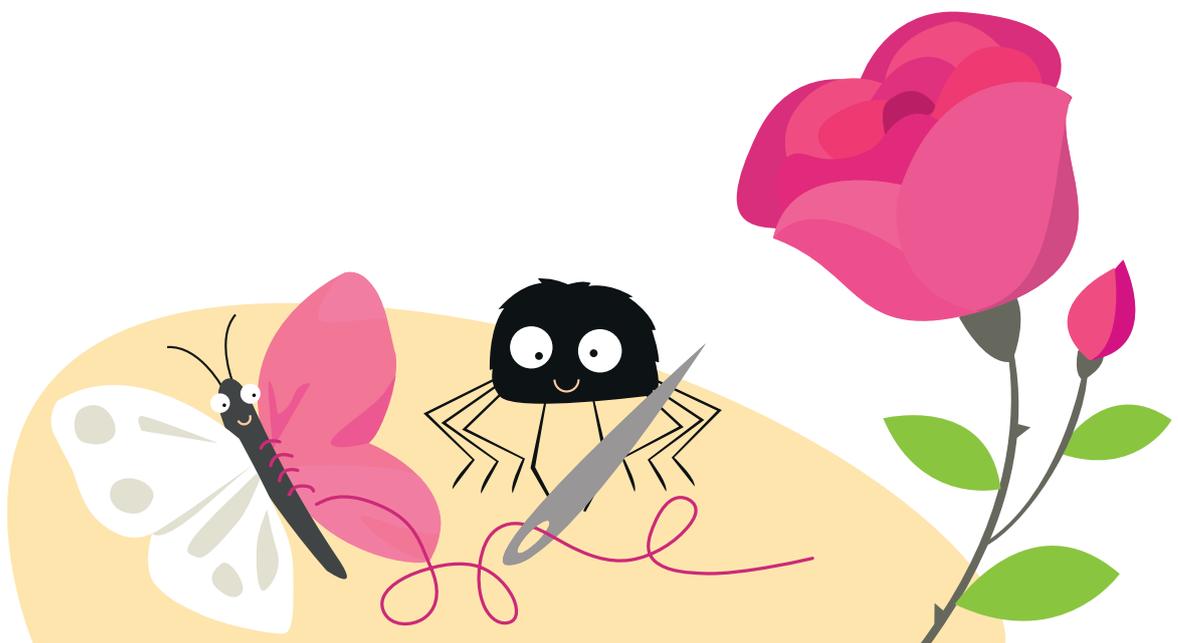
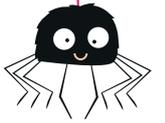
—¿QUÉ VOY A HACER? ¿CÓMO PODRÉ VOLAR?

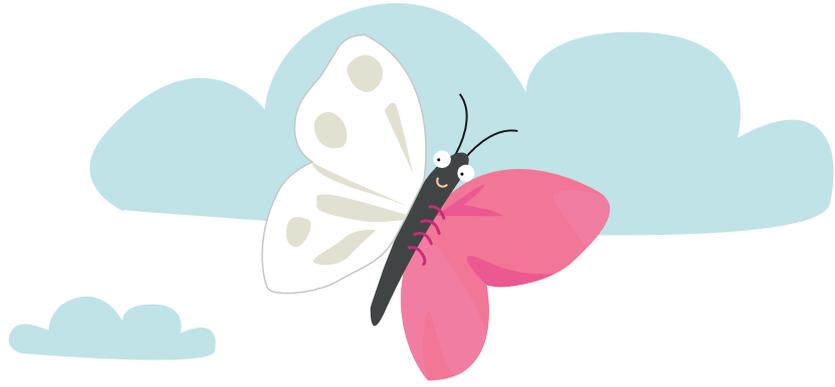
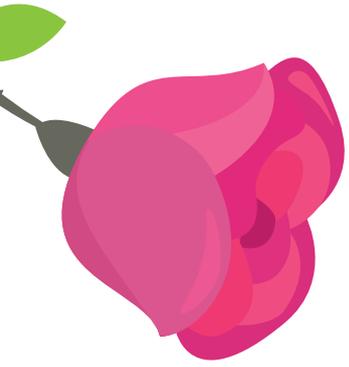
—LLORABA, CON MUCHA PENA.

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.



.....

.....

.....



.....

.....

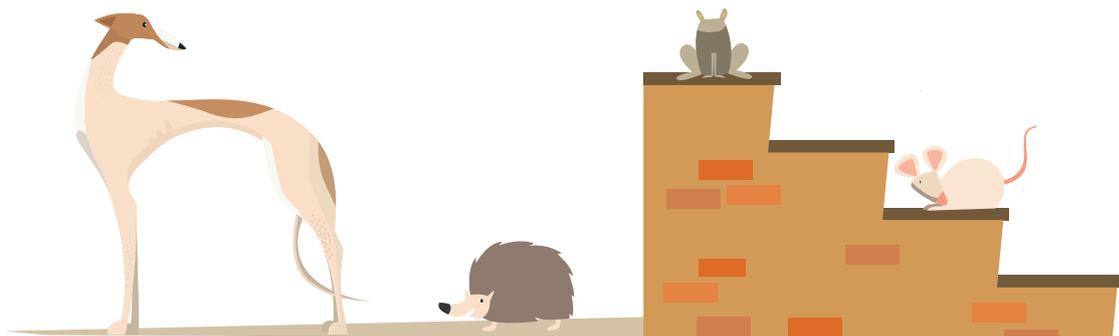
.....



.....

.....

.....



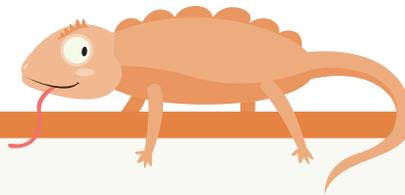
1 ESCUCHA LA ENTREVISTA Y ESCRIBE DOS ACCIONES QUE HAYAS APRENDIDO PARA CUIDAR A LOS ANIMALES.



.....

.....

.....



DIBUJA AL ANIMAL



.....

.....

.....

1 CREA UNAS INSTRUCCIONES PARA CUIDAR UN ANIMAL.

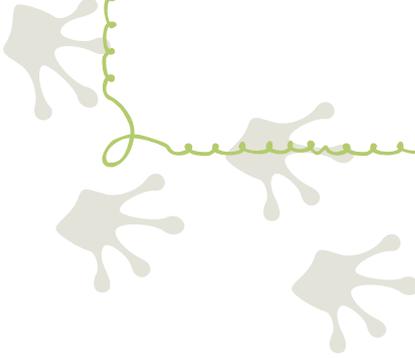


**CONSEJOS
PARA CUIDAR A**

Blank rectangular box for writing the animal name.

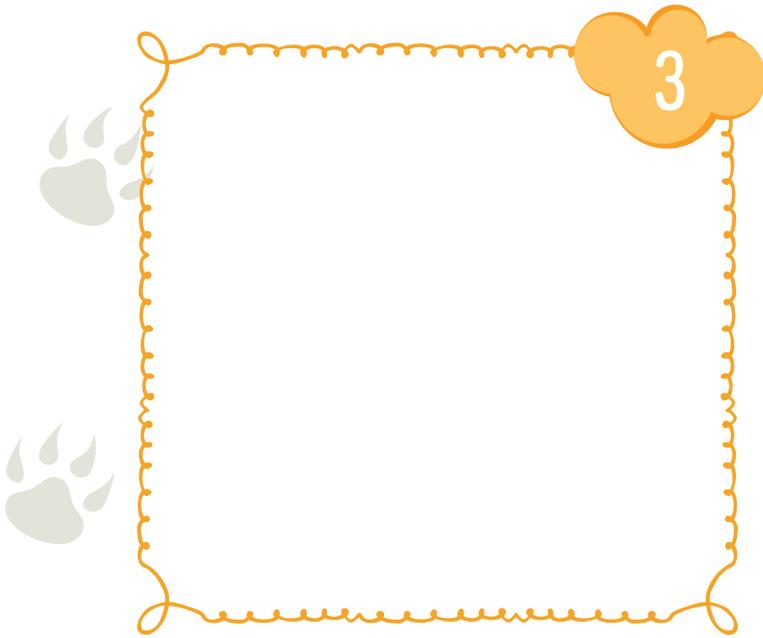
Green cloud-shaped box with the number '1' inside, containing a large green scribbled frame for writing instructions.

Five horizontal dotted lines for writing.



Five horizontal dotted lines for writing.

Orange cloud-shaped box with the number '2' inside, containing a large orange scribbled frame for writing instructions.



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

A decorative rectangular frame with a wavy, green border. In the top-left corner, there is a green cloud-like shape containing the white number '4'. To the left of the frame, there are four horizontal dotted lines for writing.

1 CLASIFICA ESTAS PALABRAS.

GITARRA

AMIGO

MANGUERA

PIRAGÜISTA

GATØ

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

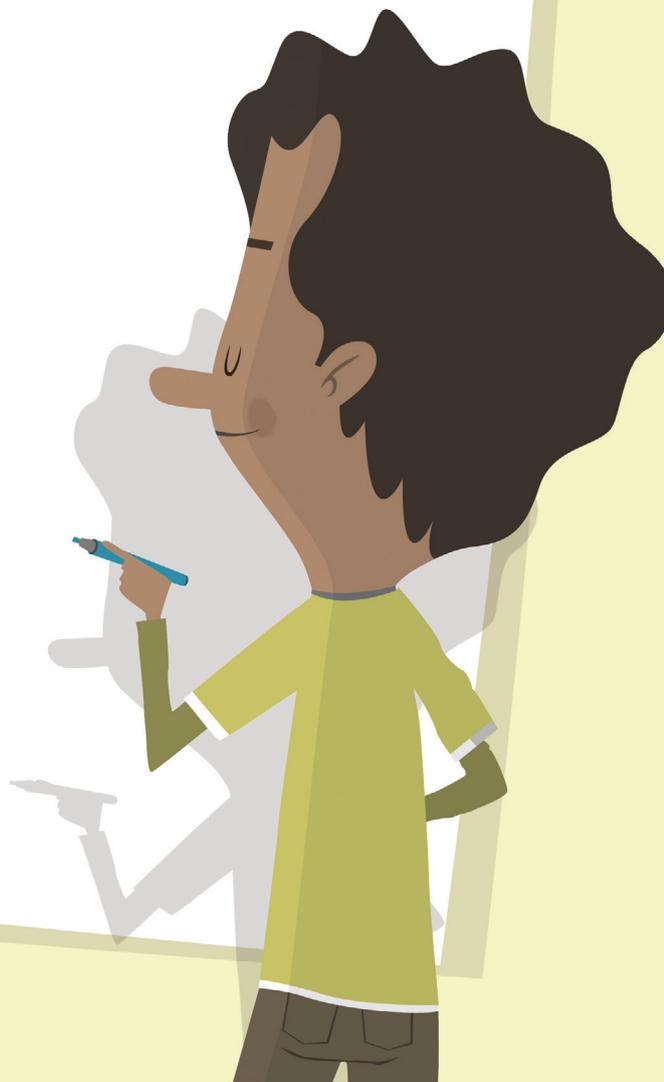
Edad: 9 años

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».