# LUDI LETRAS

## Un invento genial

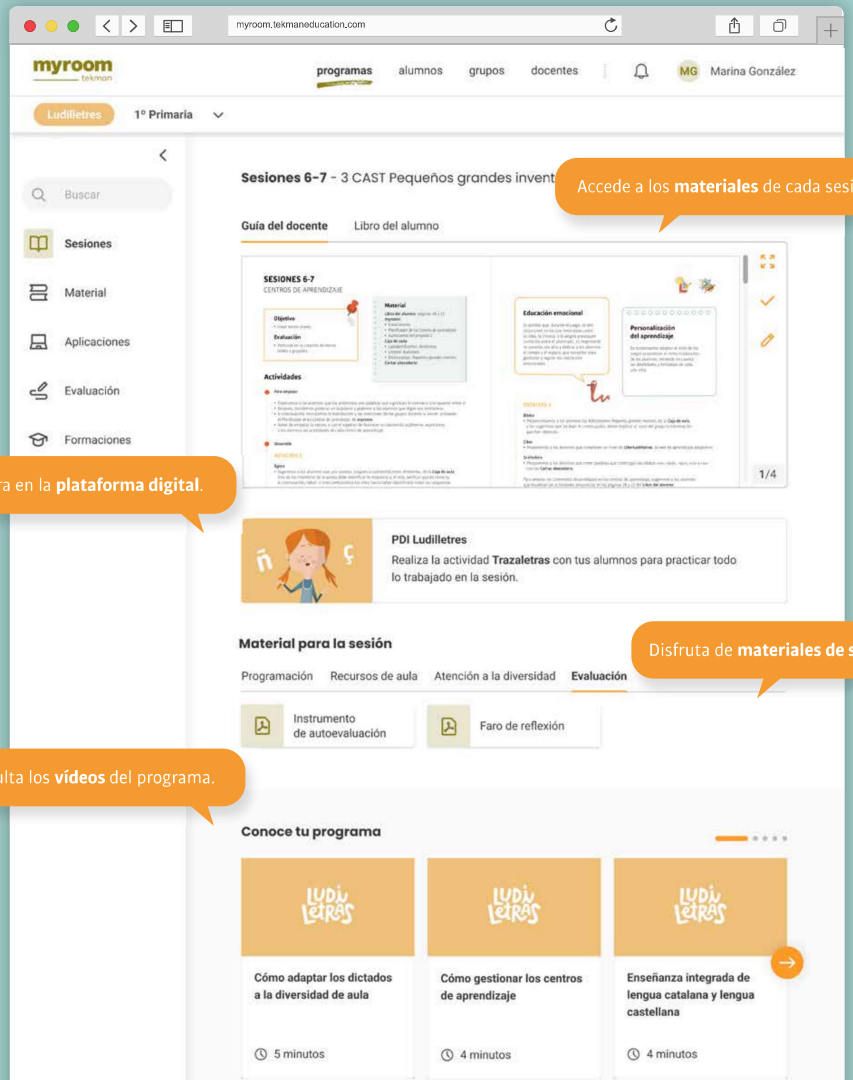
tekman

Guía de muestra - 1.º primaria

# 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**




Accede a los **materiales** de cada sesión.

Entra en la **plataforma digital**.

Disfruta de **materiales de soporte**.

Consulta los **vídeos** 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 inventos

## Hilos conductores

- ¿Qué mueve al ser humano a experimentar y a crear?
- ¿De qué manera puede una idea transformar una sociedad?
- ¿Cuál es el papel de la comunicación en la difusión de los inventos?

## Metas de comprensión

***Que los alumnos comprendan que...***

1. Es importante mejorar las condiciones de vida de las personas a través de los inventos.
2. La figura de los inventores es valiosa para el desarrollo de las sociedades.
3. Las nuevas ideas se incorporan a la vida cotidiana de diversas maneras.
4. El lenguaje es importante para dar a conocer los inventos.

## Producto final

Anuncio publicitario sobre un invento

# Saberes básicos

A continuación, se especifican los saberes básicos del área de Lengua castellana y literatura que se trabajan en el proyecto *Un invento genial*.

## Las lenguas y sus hablantes

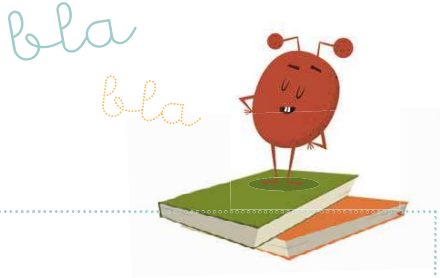
- Uso de un lenguaje respetuoso y no discriminatorio.

## Educación literaria

- Lectura de obras y fragmentos literarios.
- Comprensión de las características de géneros literarios (poesía).
- Identificación de elementos de la lectura (tema, personajes, trama).
- Uso de la biblioteca del aula.
- Análisis de las ilustraciones de un texto.
- Comparaciones literarias.

## Reflexión sobre la lengua

- Discriminación fonética
- Las consonantes (*ll*-*y*; *c*-*q*, la *c*, la *z* y la *s*; la *j* y la *g*; grafía *gu*).
- Identificación y separación silábica.
- Concordancia género y número.
- Signos básicos de puntuación.
- Normas básicas de ortografía.
- Concordancia entre artículo y nombre.
- Uso de la coma y de la *y*.




## Comunicación

**CONTEXTO**

- Adecuación a situaciones comunicativas.
- Intencionalidad comunicativa.

**GÉNEROS DISCURSIVOS**

- Tipologías textuales: narración, descripción, explicación y argumentación.
- Estrategias elementales para la coherencia y cohesión.

**PROCESOS**

**Interacción oral**

- Participación en situaciones comunicativas.
- Uso de normas de interacción oral.
- Aplicación de estrategias para la escucha activa y resolución de conflictos.

**Comprensión oral**

- Comprensión de textos orales.
- Identificación de ideas principales de textos.
- Interpretación de textos.

**Producción oral**

- Producción de textos orales.
- Uso de modelos descriptivos y persuasivos.
- Producción de textos orales.
- Participación en situaciones comunicativas.
- Uso de normas de interacción oral.
- Aplicación de estrategias para la escucha activa y resolución de conflictos.

**Comprensión lectora**

- Lectura comprensiva de textos escritos.
- Lectura estratégica (antes, durante y después de la lectura)
- Lectura de palabras y frases breves.
- Lectura de textos multimodales.

**Producción escrita**

- Planificación de textos.
- Producción de textos.
- Revisión de textos.
- Uso de elementos gráficos como soporte.

**Alfabetización mediática e informacional**

- Uso de recursos digitales.
- Uso de la biblioteca.
- Búsqueda guiada de información.


LUDI LETRAS

# Metodología

Este proyecto consta de 20 sesiones distribuidas en las tres fases propias de una investigación. A lo largo de ellas, se desarrollan actividades representativas de las metodologías basadas en la **cultura de pensamiento**, el **aprendizaje cooperativo**, el **desarrollo de la creatividad**, la **práctica de habilidades lingüísticas** y el juego en los **centros de aprendizaje**.

A continuación, te indicamos las actividades destacadas y en qué momento se llevan a cabo.

- **Técnica de aprendizaje cooperativo *Lápices al centro.*** Tiene como objetivo potenciar la escucha activa y la toma de decisiones en equipo.
- **Estrategia de pensamiento *Semejanzas y diferencias.*** Facilita la identificación de las semejanzas y las diferencias entre dos elementos para desarrollar la observación analítica y la comparación.
- **Estrategia de comprensión *Lectura estratégica.*** Permite practicar estrategias de comprensión lectora teniendo en cuenta el tipo de texto y los tres momentos clave: antes, durante y después de la lectura.
- **Estrategia de composición escrita.** Permite producir textos teniendo en cuenta los pasos previos a la redacción final de un texto: la planificación, la redacción y la revisión.

# Evaluación continua y formativa

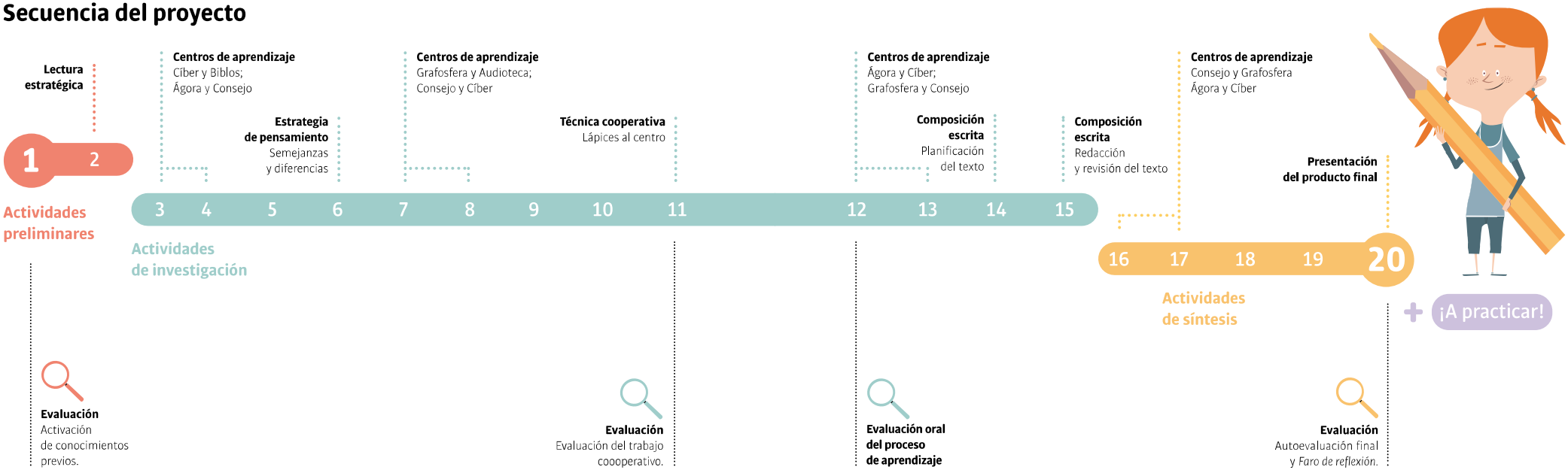
Este proyecto favorece la **evaluación continua y formativa** a través de los indicadores de evaluación que encontrarás en cada sesión.

En la secuencia del proyecto te indicamos los momentos de evaluación que permiten a los alumnos tomar conciencia de sus aprendizajes.

Finalmente, estos son los instrumentos de evaluación que encontrarás en myroom:

- **Para el maestro:** *Rúbrica de comunicación escrita* y *Programación de aula*, que te ayudará a saber qué se trabaja y cómo se evalúa. En el caso de la *Rúbrica de comunicación escrita*, es recomendable priorizar las categorías que se trabajan en el proyecto.
- **Para los alumnos:** *Instrumento de evaluación del trabajo cooperativo* y *Faro de reflexión*.

## Secuencia del proyecto





LUDI LETRAS

# SESIÓN 2

LECTOFÓRUM

### Objetivo

- Interpretar textos a partir de estrategias lectoras.

### Material

**Libro del alumno:** páginas 4-7

## Lectura estratégica

*Antes de la lectura*

- **Observación de la ilustración de la página 4 del Libro del alumno y elaboración de hipótesis:** el maestro anima a los alumnos a leer el título de la lectura y a observar durante unos minutos la ilustración que la acompaña. A continuación, les reta a identificar a través de esta de qué tratará la lectura. El maestro anota en la pizarra las diferentes hipótesis sobre la temática y les pide a los alumnos que escriban aquella por la cual se decantan definitivamente, completando las actividades 1 y 2 del apartado *Antes de la lectura* de la página 6 del **Libro del alumno**.

*Durante la lectura*

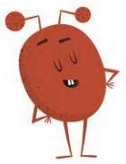
- **Lectura, para los alumnos, del texto *Ann Makosinski* de las páginas 4 y 5 del Libro del alumno hasta «¡Tengo que ayudarla!»:** el maestro reta a los alumnos a hacer un resumen de lo que se ha leído y a continuación, entre todos, comprueban si alguna de las hipótesis anteriores sobre la temática de la lectura se aproxima a lo que dice el texto hasta el momento. Después, los alumnos realizan, en gran grupo, la actividad 3 del apartado *Durante la lectura* de la página 6 del **Libro del alumno**.

*Después de la lectura*

- Finalización de las actividades sobre la lectura: el maestro invita a los alumnos a comprobar o refutar las hipótesis planteadas en la actividad 3 y a recapitular la lectura. Para acabar, les anima a completar las actividades 4 y 5 del apartado *Después de la lectura*, de la página 7 del **Libro del alumno**.
- **Búsqueda de información sobre Ann Makosinki:** el maestro pide voluntarios para buscar por internet qué hace actualmente Ann Makosinski, cuántos años tiene y cómo es la linterna que inventó.
- Puesta en común de la tarea del apartado *En casa* de la sesión anterior: el maestro invita a los alumnos a compartir con sus compañeros los inventos que les gustaría crear a sus familiares.

### Neuroeducación

Las evidencias neurocientíficas han demostrado que, en relación con la lectura, cada cerebro se desarrolla de una forma determinada, es decir, que las rutas neuronales implicadas en el proceso lector maduran de forma distinta en cada niño o niña. Estas evidencias respaldan la importancia de identificar y atender las diversas necesidades de los alumnos, con el objetivo de no obstaculizar su óptimo desarrollo lector. Para ello, es fundamental no homogeneizar las expectativas y los objetivos docentes.



### En casa

Anima a los alumnos a pensar qué invento les gustaría crear, para desarrollarlo en la sesión 5.

### Personalización del aprendizaje

De forma progresiva, es fundamental valorar las diversas posibilidades de agrupación de los alumnos en el momento de realizar las actividades propuestas. Si se considera oportuno, para realizar las actividades de lectura estratégica, se puede optar por agruparlos en parejas, equipos base o grupos. De esta manera, se potencia la participación de cada uno de los alumnos y el intercambio de ideas y opiniones. Para ello, es interesante recordar las normas de interacción oral en situaciones de diálogo.

### Evaluación

- Elaborar predicciones a partir de la lectura.

### Notas

.....

.....

.....



LUDILETRAS

# SESIÓN 5

TALLER DE EXPRESIÓN ESCRITA

### Objetivo

- Estructurar textos escritos.

### Material

**Libro del alumno:** página 8
**myroom:**
- *Pequeños grandes inventos*

## Actividades

*Para empezar*

- **Puesta en común de la consulta sobre inventos a los familiares:** el maestro propone a los alumnos que compartan con el resto de sus compañeros los inventos que han descubierto gracias a su familia. A continuación, reflexionan sobre la importancia de todos estos inventos y sobre quiénes fueron sus inventores.

*Desarrollo*

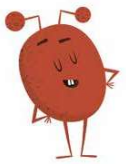
- **Análisis de un invento:** el maestro elige uno de los inventos de *Pequeños grandes inventos* de **myroom** y lo lee en voz alta. A continuación, proyecta el organizador gráfico de la página 8 del **Libro del alumno** y va comentando con los alumnos los apartados, fomentando el análisis del invento («¿Qué es?», «¿Para qué sirve?», «¿Cómo es?», «¿De qué está hecho?», «¿Qué partes tiene?») y facilitando la comprensión de la actividad posterior.
- **Creación de un invento:** el maestro pide a los alumnos que detallen las características de su invento en el organizador gráfico de la página 8 del **Libro del alumno**.

*Para acabar*

- **Reflexión sobre la creación del invento:** los alumnos, con ayuda y soporte docente, reflexionan sobre las partes del organizador gráfico y también sobre sus respuestas. A continuación, el maestro les anima a valorar su proceso de aprendizaje identificando las dificultades que han podido surgir, el grado de satisfacción sobre el trabajo realizado, los aspectos que creen que podrían mejorar, etc.

### Gestión de aula

Es importante decidir la agrupación de los alumnos para la creación del invento, así como su descripción y su difusión a partir de la elaboración de un anuncio en sesiones posteriores. Trabajar en equipos base facilita el reparto de roles: se puede, por ejemplo, asignar la tarea de redacción a un alumno con más habilidad para escribir, y se ofrece así un modelo referencial a aquellos otros alumnos que muestran menos autonomía en la escritura.



### Personalización del aprendizaje

Dependiendo del nivel de autonomía lectora del alumnado, para la realización del análisis del invento, puedes optar por agruparlos en equipos o pequeños grupos y repartir una copia de un invento de *Pequeños grandes inventos* de **myroom**. El objetivo es que lean el texto y contesten oralmente a cada uno de los apartados del organizador gráfico de la página 8, y que, *a posteriori*, se pongan en común las respuestas de los diferentes equipos o grupos. Esta opción permite fomentar la ayuda entre iguales y dar apoyo a quienes más lo necesiten.

### En casa

Anima a los alumnos a compartir con su familia los inventos que han descubierto en la sesión.

### Evaluación

- Estructura la información escrita con la ayuda del organizador gráfico.

### Notas

.....

.....

.....



LUDILETRAS

# SESIÓN 6

TALLER DE COMUNICACIÓN

### Objetivo

- Interpretar textos literarios.

### Material

**Libro del alumno:** páginas 10 y 11
**Libreta del escritor**
**myroom:**
- Organizador gráfico *Semejanzas y diferencias*

## Actividades

***Para empezar***

- **Audición musical:** el maestro pide a los alumnos que, con los ojos cerrados, escuchen atentamente la melodía de saxofón que el docente ha seleccionado previamente, sin decirles de qué instrumento se trata, para que intenten identificar el instrumento que están escuchando. A continuación, plantea las siguientes preguntas, para introducirles en la segunda actividad: «¿Qué habéis escuchado?», «En esta melodía, ¿sabríais decir qué instrumento sonaba?», «¿Cómo es ese instrumento?», «¿Creéis que este instrumento se lo inventó alguien?», «¿Quién se lo debe haber inventado?».

***Desarrollo***

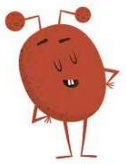
- **Observación y lectura de poemas visuales:** antes de hablar de las ilustraciones de las páginas 10 y 11 del **Libro del alumno**, el maestro da unos minutos a los alumnos para que las observen detenidamente.
- **Estrategia de pensamiento *Semejanzas y diferencias*:** después de haber observado las ilustraciones, el maestro proyecta el organizador gráfico y fomenta la reflexión de los alumnos mediante preguntas sobre qué es lo que ven y en qué se parecen las dos ilustraciones. Después, anota en el organizador las respuestas de los alumnos. A continuación, les pregunta en qué se diferencian ambas ilustraciones, en relación con la forma, los elementos que las conforman, el lenguaje de cada una de ellas (letras y notas musicales) u otros aspectos que identifiquen, y escribe sus respuestas en el organizador gráfico. Por último, entre todos, elaboran una conclusión sobre lo observado y analizado.
- Comprensión del poema de la página 11 del **Libro del alumno** e introducción a los tipos de poemas visuales: el maestro pide a los alumnos que observen la ilustración de la página 11 y les pide que la lean. Al no haber palabras ni pentagrama, no es posible leer las notas ni ningún texto. Entonces, les explica que tanto esta ilustración como la de la página 10 son poemas visuales, y que, como seguramente ya han detectado, algunos pueden llevar texto y otros no. Por último, les invita a interpretar el significado del poema visual de la página 11 y a identificar lo que les transmite, lo que puede significar, etc.

***Para acabar***

- **Comprensión del poema de la página 10 del Libro del alumno:** el maestro pide a los alumnos que observen la ilustración de la página 10 y que lean alguna palabra o frase. A continuación, hace una lectura dramatizada del poema, poniendo énfasis en su ritmo y musicalidad. Después, plantea a los alumnos preguntas para valorar su comprensión del texto: «¿De qué habla el texto?», «¿De qué está hecho el instrumento», «¿Quién lo inventó?».

### Cultura de pensamiento

La estrategia de pensamiento *Semejanzas y diferencias* permite analizar dos elementos y distinguir las semejanzas y diferencias entre ambos para llegar a conclusiones de manera argumentada. Esta estrategia facilita el desarrollo del pensamiento crítico, la observación analítica, el control de la impulsividad y la valoración de diversas posibilidades antes de responder.
El organizador gráfico permite hacer visibles los pasos del proceso de pensamiento y las aportaciones de los alumnos, por lo que se recomienda su uso.

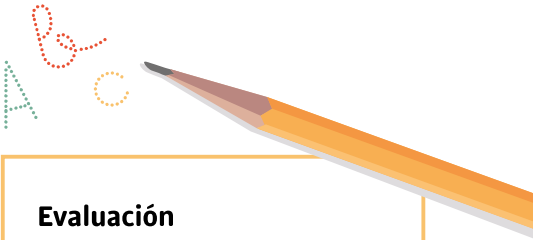


### En casa

Anima a los alumnos a crear un poema visual, junto con sus familiares, en la **Libreta del escritor**.

### Estrategias de evaluación

En la sesión 9, los alumnos llevarán a cabo la redacción de su invento y la revisión correspondiente. Es importante planificar qué recursos necesitarán para ello, así como la gestión del aula, para poder atender a sus necesidades. Durante las próximas sesiones, la comunicación escrita toma protagonismo en el proyecto, para dar forma al producto final. Se recomienda utilizar la *Rúbrica de comunicación escrita* para valorar las debilidades y fortalezas de cada uno de los alumnos en relación con la estructuración de textos escritos u otros aspectos que se opte por valorar.



### Evaluación

- Identifica las características principales de los poemas visuales.

### Notas

.....

.....

.....



LUDILETRAS

# SESIONES 7-8

CENTROS DE APRENDIZAJE

## Objetivo

- Practicar las normas de interacción oral.

## Evaluación

- Escucha a su compañero antes de aportar su respuesta en *Consejo*.

## Material

**Libro del alumno:** páginas 27 y 32-35
**Cartas ABC**
**myroom:**
- Carteles, plan. e identif. de los CA
- Libreta Trazaletras

**Caja de aula:**
- Trenzapalabras: cartas *Sílabas*
- Lánzate: tablero *Audioteca*

**PDI Ludiletras:**
- Audiocuento *La guarida de las palabras*
- *Letras y sonidos*
- *Trazaletras*

## Actividades

***Para empezar***

- **Distribución de los espacios y los grupos de alumnos, y explicación de las actividades y los materiales de los centros propuestos.**
- Recordatorio de lo trabajado con anterioridad: previamente a la explicación de las dinámicas planteadas en cada centro de aprendizaje, el maestro anima a los alumnos a recordar a qué jugaron en los centros de aprendizaje de las sesiones 3 y 4.

***Desarrollo***

### ROTACIÓN 1 - SESIÓN 7

Grafosfera
- **Construcción de palabras o sintagmas nominales:** el maestro propone a los alumnos que creen palabras o sintagmas nominales que contengan las sílabas «ca», «que», «qui», «co» o «cu» con las cartas *Sílabas*, de ***Trenzapalabras***, de la **Caja de aula**, o las **Cartas ABC**, y las revisen en parejas. Cuando las hayan escrito, el maestro les pide que lean en voz alta las palabras o sintagmas, precedidos del artículo correspondiente.

PDI

Audioteca
- **Audición del audiocuento *La guarida de las palabras*:** los alumnos escuchan el audiocuento, de la **PDI Ludiletras** > Lectofórum > Audiocuento, y resuelven el reto de los niveles 1, 2 o 3 del tablero *Audioteca*, de **Lánzate**, de la **Caja de aula**.

## Gestión de aula

Para la actividad propuesta en *Grafosfera*, es interesante ofrecer un papel de embalar en el que los diferentes grupos tengan la posibilidad de escribir, si así lo desean, la palabra creada a partir de las cartas propuestas. De esta manera, al finalizar la sesión, se puede observar en gran grupo qué palabras se han creado.

## Neuroeducación

La actividad propuesta en *Consejo* potencia el entrenamiento de la atención, al tener que focalizarla en lo que dice el compañero, y la memoria de trabajo, al tratar de recordar lo anterior para dar una respuesta coherente. El entrenamiento y el desarrollo de las principales funciones ejecutivas son esenciales para el éxito educativo, ya que regulan otras funciones ejecutivas, como, por ejemplo, planificar, anticiparse, solucionar problemas o razonar.

### ROTACIÓN 2 - SESIÓN 8

Consejo
- **Construye enumeraciones:** un miembro del grupo propone una frase que pueda ser ampliada, como, por ejemplo, «Hoy cenaré ensalada de lechuga». El resto, por turnos, repite la frase construida por el compañero anterior y la amplía. Por ejemplo: «Hoy cenaré ensalada de lechuga y olivas»; «Hoy cenaré ensalada de lechuga, olivas y pepino»... Después, el maestro propone que cada grupo escriba la enumeración que ha ido creando.

Cíber

PDI
- **Juego, en pequeño grupo, con los juegos de *Letras y sonidos*, de la PDI Ludiletras > Factoría de palabras.**

***Para acabar***

- **Diálogo sobre el funcionamiento de los centros de aprendizaje** a partir de preguntas como, por ejemplo: «¿Cómo he trabajado en grupo?», «¿He aportado mis ideas?», «¿Qué hemos hecho bien?», «¿Qué deberíamos mejorar?».

*Puedes escoger la Libreta Trazaletras de myroom, el juego Trazaletras de la PDI Ludiletras o las actividades oxígeno (páginas 32 y 33) y reto (páginas 34 y 35) del Libro del alumno para repasar, consolidar o complementar el proceso de lectoescritura atendiendo a los diferentes ritmos y necesidades de aprendizaje de los alumnos.*


LUDILETRAS

# SESIÓN 14

TALLER DE EXPRESIÓN ESCRITA

### Objetivo

- Planificar textos escritos.

### Material

**Libro del alumno:** página 20
**myroom:**
- *Rúbrica de comunicación escrita*

## Composición escrita

***Para empezar***

- **Recordatorio de las características de los anuncios publicitarios:** antes de planificar la escritura del anuncio, el maestro fomenta que los alumnos recuerden qué es un anuncio, para qué sirve, qué características tiene y qué partes lo componen. Para facilitar la participación del alumnado, se recomienda proyectar los anuncios trabajados en la sesión 10.

***Desarrollo***

*Planificación*

- **Organización de ideas:** el maestro pide a los alumnos que observen la página 20 del **Libro del alumno** y piensen en cómo organizar sus ideas en cuanto a la creación de su propio anuncio, teniendo en cuenta sus partes fundamentales: nombre del producto, imagen o ilustración, eslogan del anuncio y alguna frase que explique las características del producto o las ventajas que da utilizarlo.

*Redacción*

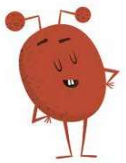
- **Redacción del anuncio:** atendiendo a sus ideas y a las partes del organizador, los alumnos redactan el anuncio en la página 20 del **Libro del alumno**.

***Para acabar***

- **Reflexión sobre la actividad anterior:** el maestro guía a los alumnos a valorar su planificación del anuncio mediante preguntas que faciliten su reflexión: «¿Habéis completado todas las partes del anuncio?», «¿Habéis tenido alguna dificultad?». Para finalizar, les explica que en la siguiente sesión podrán revisar su trabajo y crear el anuncio definitivo.

### Expresión escrita

En las sesiones 14 y 15, se lleva a cabo la composición escrita sobre el producto final. Se recomienda planificar previamente la gestión del tiempo y del espacio necesarios para poder atender a las diversas necesidades o dificultades. Se recuerda la posibilidad de utilizar la *Rúbrica de comunicación escrita* para ir recopilando lo observado y poder valorar el progreso en relación con la expresión escrita. Asimismo, se recuerda la importancia de adaptar las actividades, si es necesario, en función de las necesidades del alumnado.

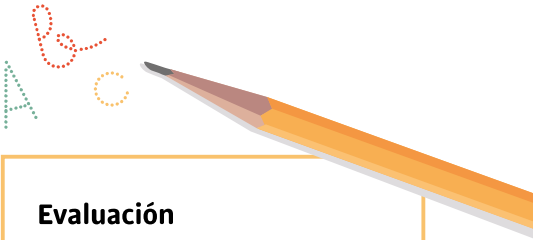


### En casa

Anima a los alumnos a pensar sobre aquellos aspectos que pueden mejorar para la creación del anuncio definitivo.

### Proyectos para la comprensión

A partir de esta sesión y hasta finalizar el proyecto, se da forma al anuncio del invento que los alumnos han ido trabajando en sesiones anteriores. Es fundamental transmitirles la importancia que tiene el producto final y suscitar en ellos la ilusión por plasmar en su producto todo aquello que han ido aprendiendo a lo largo del proyecto. Para ello, es recomendable recordarles que los alumnos que tengan dificultades o dudas en su creación pueden pedir ayuda para solventarlas.



### Evaluación

- Organiza las ideas y la información en la producción de un texto.

### Notas

.....

.....

.....



LUDILETRAS

# SESIÓN 19

TALLER DE EXPRESIÓN ESCRITA

### Objetivo

- Aplicar los aspectos formales de la lengua.

### Material

**Libro del alumno:** páginas 44-47
**Caja de aula:**
- Bibliotarjetas: *Bibliotarjetas 2*
- Ludijuegos: tablero *Carrera de obstáculos*, *Cartas 2* y *Lupa mágica*

## Actividades

***Para empezar***

- **Técnica de relajación:** el maestro propone a los alumnos que se sienten formando un círculo y que, con los ojos cerrados, realicen tres respiraciones profundas. A continuación, les guía a imaginarse que caminan por un bosque lleno de flores y cantos de pájaros. Les pide que con la yema de los dedos percutan el suelo simulando una lluvia suave que va cayendo sobre sus cuerpos y que, de forma progresiva, vayan percutiendo más fuerte hasta simular una fuerte tormenta. Después, poco a poco, deben volver a simular a una lluvia suave y relajante. La técnica finaliza volviendo a realizar tres respiraciones profundas.
- Reflexión sobre la técnica de relajación: el maestro guía la reflexión sobre la técnica realizada con preguntas como estas: «¿Cómo era el bosque por el que caminabais?», «¿Os habéis imaginado la lluvia?».

***Desarrollo***

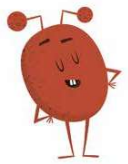
- **Realización, de manera individual, del *Ludi te reta* de las páginas 44-47 del Libro del alumno.**

***Para acabar***

- **Juego con *Ludijuegos* de la Caja de aula:** a medida que los alumnos van finalizando el *Ludi te reta*, el maestro puede proporcionarles el tablero *Carrera de obstáculos* y las *Cartas 2* o bien sugerirles que practiquen la lectura autónoma o silenciosa de las ***Bibliotarjetas 2***.
  Si el maestro decide ofrecer a los alumnos el tablero *Carrera de obstáculos* y las *Cartas 2* debe tener en cuenta que en el dorso de las *Cartas 1* encontrarán el solucionario. Para verlo, es necesario que utilicen la ***Lupa mágica*** que construyeron en el proyecto anterior.
  Si el maestro decide ofrecer a los alumnos las ***Bibliotarjetas 2*** es fundamental determinar el nivel de lectura de cada alumno para proporcionarles unas u otras tarjetas, en función del ritmo de lectura y de las estrategias de lectura que es capaz de aplicar.

### Neuroeducación

Las evidencias neurocientíficas avalan la práctica regular de la relajación para fortalecer los circuitos cerebrales implicados en la atención. Además, relajarse mejora la actividad de los circuitos de la corteza prefrontal, que son fundamentales para mantener la atención, y de otros de la corteza parietal, que permiten orientar la atención hacia un objetivo concreto, por lo que puede beneficiar a los alumnos antes de llevar a cabo el *Ludi te reta*.

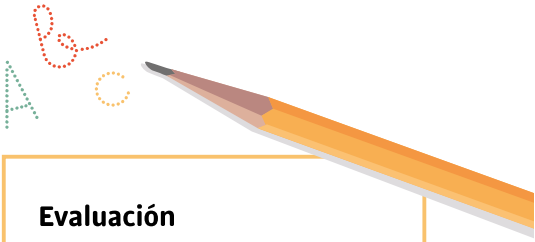


### En casa

Invita a los alumnos a llevar a cabo la técnica de relajación con sus familiares.

### Personalización del aprendizaje

Si los alumnos no lee de forma autónoma, te aconsejamos leer en voz alta el enunciado de cada actividad, explicar su dinámica y dejar un tiempo para que respondan. Recuerda que en las sesiones *¡A practicar!* se pueden llevar a cabo las actividades que no han sido seleccionadas o no han podido finalizarse en esta sesión. De este modo, se da más tiempo para la comprensión y adquisición de los conceptos y contenidos lingüísticos del proyecto.



### Evaluación

- Aplica en el *Ludi te reta* los aspectos lingüísticos trabajados.

### Notas

.....

.....

.....



LUDI LETRAS

# ¡A PRACTICAR!

## Objetivo

- Practicar los conceptos trabajados en el proyecto.

## Material

**Libro del alumno:** páginas 28-43
**Cartas ABC**
**Libreta del escritor**
**myroom:**
- Libreta Trazaletras
- Plantilla *Autodictado*

**Caja de aula:**
- Lánzate: *Listados*
- Trenzapalabras: cartas *Imágenes 2*, cartas *Palabras 2* y cartas *Sílabas directas*
- Bibliotarjetas: *Bibliotarjetas 2*
- Ludijuegos: tablero *Carrera de obstáculos*, *Cartas 2* y *Lupa mágica*

**PDI Ludiletras:**
- Audiocuento *La guarida de las palabras*
- Imagen interactiva *Anuncios en la ciudad*
- Texto retórico *El eslogan*

*El ¡A practicar! de Ludiletras permite a los alumnos seguir practicando los conceptos y contenidos lingüísticos de este proyecto mediante la batería de actividades propuestas. Para ello, debes seleccionar y organizar las que te interesen y organizarlas en tantas sesiones como te permita el tiempo del que dispones. Recomendamos que, en cualquier caso, no exceda la semana. Siguiendo la propuesta de actividades estructuradas en saberes, cada día puedes plantear diferentes espacios de aprendizaje, teniendo en cuenta las necesidades y los ritmos del alumnado.*

**Comunicación oral**
- Recordatorio y práctica del vocabulario relacionado con el mundo de los anuncios mediante la observación de la imagen interactiva *Anuncios en la ciudad* (S12-13: *Consejo*).
- Práctica, en parejas, de la simulación de la presentación de productos o anuncios utilizando el vocabulario adecuado (S18).

**Comprensión lectora**
- Lectura de las ***Bibliotarjetas 2*** de la **Caja de aula**, de manera autónoma o silenciosa, en un espacio tranquilo, cómodo, con buena luz y pocas distracciones.
- Lectura e intercambio de la **Libreta del escritor** con los compañeros para compartir las producciones de todos ellos.
- Lectura en parejas del texto *Ann Makosinski* (S2) o *Pequeños grandes inventos* (S5).

**Expresión escrita**
- Repaso del trazo y la escritura de letras en la **Libreta Trazaletras**.
- Práctica de la escritura de lista de sustantivos precedidos del artículo mediante ***Lánzate:*** *Listados*, de la **Caja de aula** (S12-13: *Grafosfera*).
- **Realización del *Autodictado*:** Para la práctica de la asociación palabra-imagen, se proponen un conjunto de cinco imágenes en las cartas *Imágenes 2*, de ***Trenzapalabras***, de la **Caja de aula**, para cada una de las consonantes trabajadas («ll», «y», «c», «q», «c», «z», «s», «j», «g» y «gu»). Es importante escoger, para cada alumno, las cartas necesarias en función de su ritmo y nivel de aprendizaje. Individualmente, los alumnos deben escoger una carta de una imagen de la consonante a trabajar y componer la palabra que representa con los ludigestos o bien con las letras de las **Cartas ABC**. Deben hacer lo mismo con el resto de las imágenes y, después, comprobar si están escritas correctamente con las cartas *Palabras 2*, de ***Trenzapalabras***, de la **Caja de aula**. A continuación, las escriben en la plantilla *Autodictado*, de **myroom**.
- Compleción de las actividades sugeridas en la **Libreta del escritor**.

**Educación literaria**
- Práctica del análisis de los elementos y la estructura del texto retórico *El eslogan* (S10).
- ***ESP:* Audición o lectura del audiocuento *La guarida de las palabras:*** el maestro debe proponer a los alumnos que escuchen o lean el texto y que resuelvan las actividades de comprensión lectora.

**Reflexión sobre la lengua**
- **Práctica de ludideletrear** palabras con «l» o con «y» (S3-4: *Ágora*).
- Práctica de construir palabras o sintagmas nominales con las cartas *Sílabas directas*, de ***Trenzapalabras***, de la **Caja de aula**, o las **Cartas ABC** (S7-8: *Grafosfera*).
- Repaso de la construcción de frases con las cartas *Verbos* e *Imágenes* de ***Trenzapalabras***, de la **Caja de aula** (S3-4: *Consejo*; S16-17: *Grafosfera*).
- **Práctica de construcción de enumeraciones**: (S7-8: *Grafosfera*) o encadenar palabras (S12-13: *Ágora*).
- **Juego a *Un barco cargado de…*** (*ga, gue, gui, go o gu*) (sesiones 16-17: *Ágora*).
- **Puesta en práctica de los conocimientos:** los alumnos deben poner a prueba sus conocimientos con los ***Ludijuegos***, con el tablero *Carrera de obstáculos* y las *Cartas 2* de la **Caja de aula**.

*Las páginas 28-43 del* Libro del alumno *sirven para practicar contenidos específicos, a modo de repaso y consolidación. Pueden resolverse individualmente o puede ofrecerse a los alumnos el apoyo necesario para ello.*

## Ludi te reta

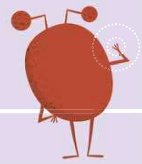
Es importante que las actividades propuestas en el *Ludi te reta* atiendan los diferentes ritmos y niveles de aprendizaje del alumnado. Aconsejamos hacer un análisis previo para determinar a qué alumnos les ofreceremos una selección de las actividades y en qué casos será necesario adaptarlas.

## PDI Ludiletras

Repaso del trazo y escritura de letras con:
- **Trazaletras**

Puesta en práctica de la capacidad para identificar y manipular los sonidos, la conciencia fonémica y las relaciones entre sonidos consonánticos con:
- **Ludigestos**
- **Letras y sonidos**
- **Palabras**
- **Frases**

Refuerzo o consolidación de los contenidos de gramática, vocabulario o ortografía con:
- **Explorapalabras > Las comparaciones**



# Los materiales de Ludiletras

En Ludiletras encontrarás actividades manipulativas y lúdicas, para que tus alumnos aprendan tocando y creando. Para ello, te ofrecemos material para tu aula, para tu alumno y para ti, docente.
Todo lo que necesitáis para disfrutar del aprendizaje.

## MATERIAL PARA EL ALUMNO

**1 Carpeta del alumno**
(7 cuadernos)

**Cartas ABC Ludigestos**

**Libro de lectura**

**Libreta del escritor**

## MATERIAL PARA EL DOCENTE

**7 Guías del maestro**

**myroom**

**PDI Ludiletras**

## CAJA DE AULA

**¡Más de 50 materiales!**

# Formación
# y acompañamiento

Proponemos varios modelos de formación y acompañamiento durante el curso para que además de sacar todo el provecho de tu programa, des un gran salto en tu formación docente

### Itinerario personalizado

**Reuniones con familias**

Apoyo en la comunicación a familias sobre cómo aprenden sus hijos con el programa.

**Asesoramiento y acompañamiento**

Resolución de inquietudes pedagógicas y apoyo con la implementación del programa en el aula.

### Eventos en diversas ciudades

**tekman Academy presencial**

Formaciones presenciales con ponentes de referencia en la educación.

**Laboratorio tekman**

Encuentros formativos para compartir experiencias con otros docentes y formarse en las principales temáticas en educación

### Siempre a tu disposición online

**Formación en programas tekman**

Cursos online para dominar el programa y asegurar una implementación óptima

**tekman Academy online**

Charlas, conferencias y entrevistas online con profesionales y expertos en educación

**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

MKT000186
XXII218405230010 3

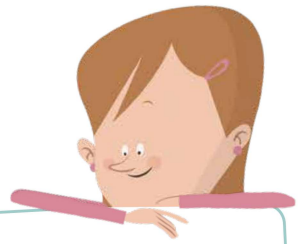
tekman

# LUDI LETRAS

## Un invento genial

tekman

Libro de muestra - 1.º primaria



## Tópico generativo

Los inventos

## Producto final

Anuncio publicitario sobre un invento

En **Un invento genial** aprenderemos a...

- Conocer inventoras e inventores.
- Describir un invento.
- Reconocer algunas características de los textos descriptivos y publicitarios.
- Publicitar un invento.
- Reconocer diminutivos y aumentativos.
- Identificar el uso de la «c» y la «qu».
- Identificar los artículos.
- Utilizar la coma y la «y» en enumeraciones.

# Ann Makosinski

DESDE PEQUEÑA, ANN MAKOSINSKI FUE UNA NIÑA CREATIVA Y CURIOSA. FABRICABA SUS PROPIOS JUGUETES USANDO LOS TRASTOS VIEJOS QUE TENÍA POR CASA.

—ALGÚN DÍA ANN INVENTARÁ ALGO QUE CAMBIARÁ LA VIDA DE LA GENTE —DECÍA SU PADRE, QUE TAMBIÉN ERA INVENTOR.

A LOS QUINCE AÑOS, ANN SE ENTERÓ DE QUE UNA AMIGA SUYA NO PODÍA ESTUDIAR POR LAS NOCHES PORQUE SU FAMILIA NO TENÍA DINERO PARA PAGAR LA ELECTRICIDAD.

—¡TENGO QUE AYUDARLA! —PENSÓ ANN.

Y, DESPUÉS DE MUCHO INVESTIGAR, LO CONSIGUIÓ. CREÓ LA PRIMERA LINTERNA QUE SE ENCIENDE CON EL CALOR DE LA MANO.

## ANTES DE LA LECTURA

**1** ¿CUÁL ES EL TÍTULO DE LA LECTURA?

- ◯ LUZ Y SOMBRAS
- ◯ ANN MAKOSINSKI
- ◯ SOL Y LUNA

**2** ¿SOBRE QUÉ TRATA LA LECTURA?

.....

.....

## DURANTE LA LECTURA

**3** ¿QUÉ HACE ANN PARA AYUDAR A SU AMIGA?

- ◯ INVITARLA A ESTUDIAR A SU CASA.
- ◯ INVENTAR UNA LINTERNA QUE NO NECESITA ELECTRICIDAD.
- ◯ REGALARLE VELAS PARA ALUMBRAR SU HABITACIÓN.





## DESPUÉS DE LA LECTURA

**4** ¿CÓMO SE ENCIENDE LA LINTERNA DE ANN? ESCRIBE O DIBUJA.

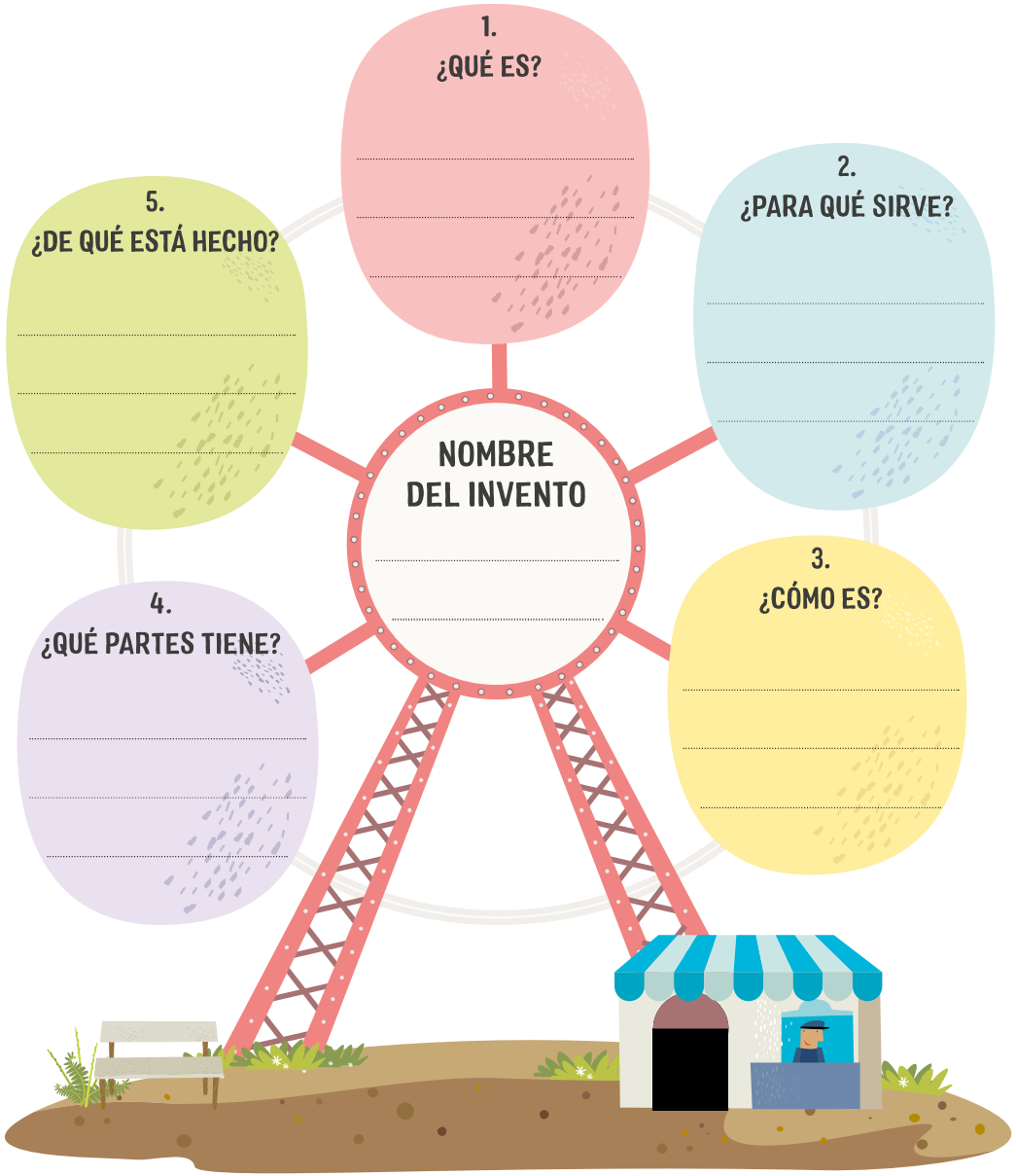
.....

**5** ¿QUÉ CREES QUE SIENTE LA AMIGA DE ANN CUANDO RECIBE SU AYUDA? DIBUJA Y ESCRIBE.

.....

.....

1 CREA UN INVENTO.







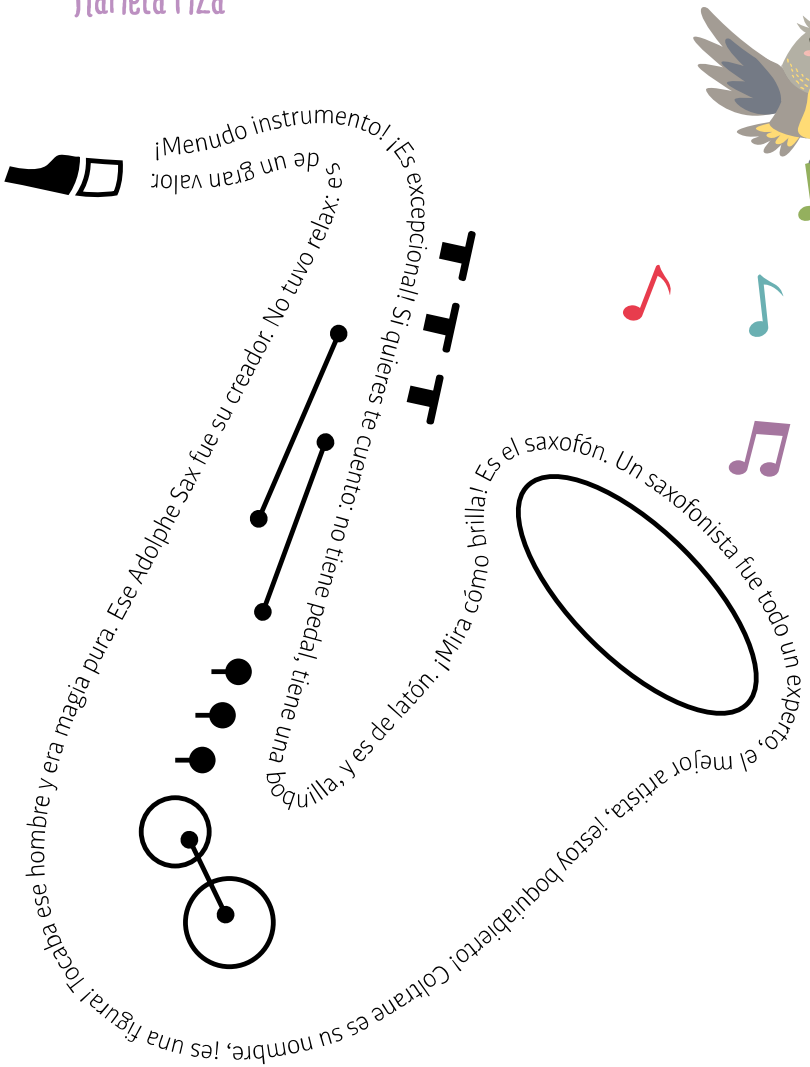

1 DESCRIBE TU INVENTO A PARTIR DE LOS DATOS DEL ORGANIZADOR.

NOMBRE DEL INVENTO:

dibuja

# Poemas visuales

Mariela Piza



1 FÍJATE EN ESTAS IMÁGENES. ¿QUÉ DIFERENCIAS VES ENTRE ELLAS? ¿QUÉ FORMA REPRESENTAN?

.....

.....

**1** CREA EL BORRADOR DE TU ANUNCIO.

**NOMBRE DEL PRODUCTO:**

dibuja

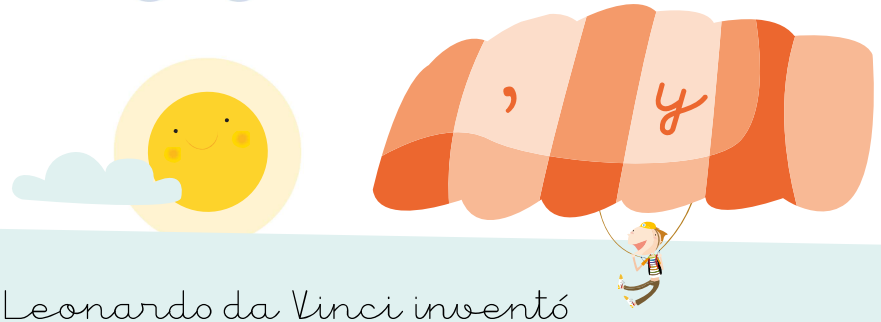
**CARACTERÍSTICAS:**

**ESLOGAN:**





**1** ESCRIBE , O Y DONDE SEA NECESARIO.




Leonardo da Vinci inventó el helicóptero ___ el paracaídas ___ las tijeras ___ el flotador.

Hedy Lamarr diseñó la base del wifi ___ el Bluetooth ___ el GPS.

Benjamin Franklin inventó el pararrayos ___ las lentes bifocales.

**2** ESCRIBE UNA FRASE CON , E Y.

**1** RODEA DE VERDE SI CONTIENE **C** Y DE AZUL SI CONTIENE **QU**.

**2** ¿QUÉ LLEVA PUESTO? COMPLETA CON **UN**, **UNA**, **UNOS** O **UNAS**.

_____ chaqueta larga,

_____ camisa, _____ corbata,

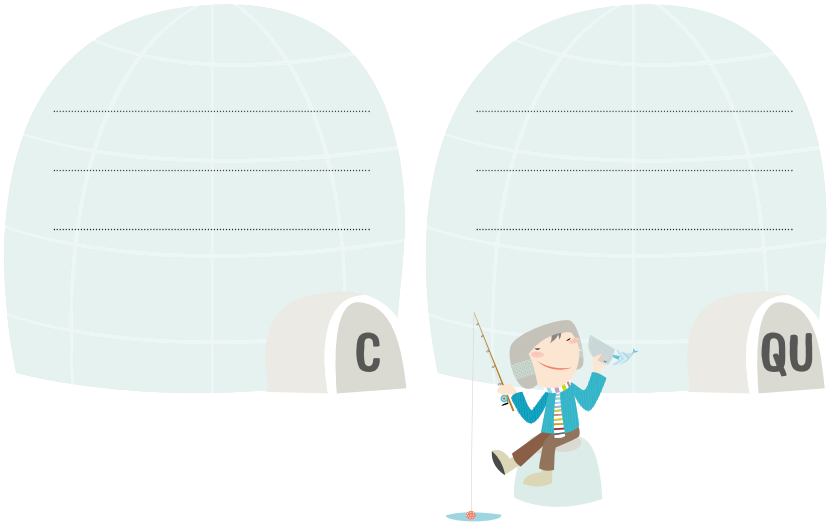
_____ pantalón vaquero,

_____ calcetines y _____ botas.

**3** CLASIFICA.

CUARTO COMER RAQUETA

ESQUIMAL CARPA MARIQUITA




**4** COMPLETA CON **C** O CON **QU**.

MÚSI_____A

_____ESO

ES_____ELETO

PA_____ETE

_____AS_____ABEL

_____O_____ODRILO

MANTE_____ILLA

_____ASA

_____A_____AHUETE

BOS_____E

**1** RELACIONA CADA DIBUJO CON EL GRUPO DE LETRAS QUE CONTIENE. DESPUÉS, ESCRIBE.

5.º

CA KA

QUE KE

QUI KI

CO KO

CU KU

.....armen compró un .....ilo de .....eso.

Al .....arate.....a le pi.....ó un mos.....ito.





**3** COMPLETA LAS PALABRAS Y DIBUJA.

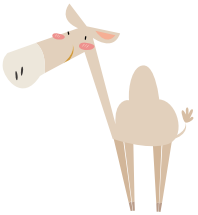
KIKO

.....NEJO

ETIQUETA

.....LO

QUEJA



.....MELLO

**4** ESCRIBE UNA ORACIÓN CON ALGUNA DE LAS PALABRAS DE LA ACTIVIDAD ANTERIOR.

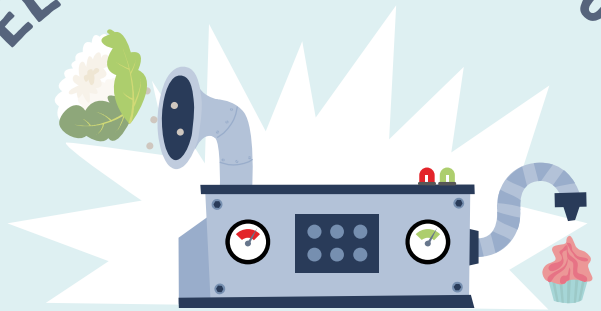
¿Nubarrones a la vista?

¿Hay colifor para cenar?

¿Tienes deberes?

**Laboratorios Ingenio presenta...**

# EL HOLOGRALAUCO D700



**El único aparato que convierte las cosas aburridas en diversiones sin fin.**

No seas papanatas y compra

el extraordinario Hologralauco D700.

¡Olvídate de los problemas!

**1** RESPONDE.

¿CUÁL ES EL ESLOGAN DEL HOLOGRALAUCO D700?

.....

.....

¿QUÉ COSAS TRANSFORMA EN DIVERTIDAS ESTE INVENTO?

.....

.....

**2** INVENTA UN NUEVO ESLOGAN PARA LOS LABORATORIOS INGENIO.

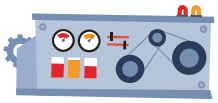
**3** COMPLETA CON EL, LA, LOS O LAS.

..... FUEGO

..... RUEDAS

..... TELÉFONO

..... FRASCOS



..... MÁQUINA

..... BOMBILLAS

**4** ESCRIBE UN, UNA, UNOS O UNAS.

..... GATO ..... GATOS

..... GATA ..... GATAS

**5** ESCRIBE , O Y.

ARQUÍMEDES INVENTÓ LA POLEA ... LA PALANCA ... LAS TIJERAS ... LA CATAPULTA.





**6** LEE Y ESCRIBE EL NOMBRE DE CADA ALUMNO.

Jon es más alto que Zoe.

Axcel es menos alto que Jon.

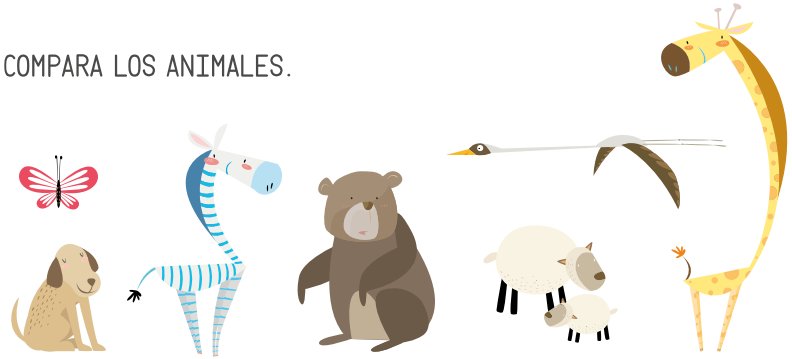
Zoe es tan alta como Axcel.

.....

.....

.....

**7** COMPARA LOS ANIMALES.



.....

.....

.....

## EN ESTE PROYECTO...

HE PARTICIPADO EN LAS ACTIVIDADES Y LOS JUEGOS.

HE IDEADO UN INVENTO.

HE COLABORADO CON MI EQUIPO.

HE CREADO UN ANUNCIO PUBLICITARIO.

HE APRENDIDO ALGO QUE ANTES NO SABÍA.

HE DISFRUTADO.

«—¿Qué se ve en un espejo que se mira
en otro espejo? ¿Lo sabes tú,
Señora de los Deseos, la de los Ojos Dorados?»

***La historia interminable*, Michael Ende**

En Un invento genial trabajamos las habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la comunicación desde el desarrollo de las **competencias**.

Descubrimos **grandes inventos** que han transformado la vida y las costumbres del ser humano. Conocemos algunas figuras de **inventoras e inventores** relevantes.

Aprendemos a **dar a conocer inventos** a través de textos diversos.

Conocemos los artículos y utilizamos correctamente la coma y la «y» en una **enumeración**.

También aprendemos a reconocer **diminutivos y aumentativos** y a utilizar correctamente la **«c»** y la **«qu»**.

tekman