

# LUDI LetRAS



Lectura y escritura



tekman

Guía de muestra - 3 años (2.º trimestre)

# 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.

The screenshot shows the myroom platform interface. At the top, there's a navigation bar with 'mis pedidos', 'programas', 'alumnos', 'grupos', 'docentes', and a user profile 'MG Marina González'. Below that, it shows 'Ludiletras' and 'Infantil 4 años' for the year 'Año 2023 - 2024'. The main content area is titled 'TI/Sesión 10' and includes a 'Guía del maestro' and 'Libro del alumno'. The 'Objetivo' section lists 'Desarrollar la discriminación visual'. The 'Material' section lists 'Libro del alumno' and 'Página 31'. Below this, there's a 'Material para la sesión' section with tabs for 'Tarjetas de aprendizaje', 'Caja de aula', 'Cuentos', and 'Canciones'. The 'Caja de aula' tab is active, showing various resources like 'Dados de sílabas', 'Dominó', 'Leo lo que veo', 'Memory', 'Palabras secretas', 'Puzleemos', 'Tren de las consonantes', and 'Tren de las vocales'. At the bottom, there's a 'Conoce tu programa' section with three video thumbnails: 'El abecedario con los ludigestos' (5 minutos), 'Cómo gestionar los centros de aprendizaje' (4 minutos), and 'Taller de grafomotricidad' (5 minutos).

Utiliza las **herramientas digitales** con tus alumnos.

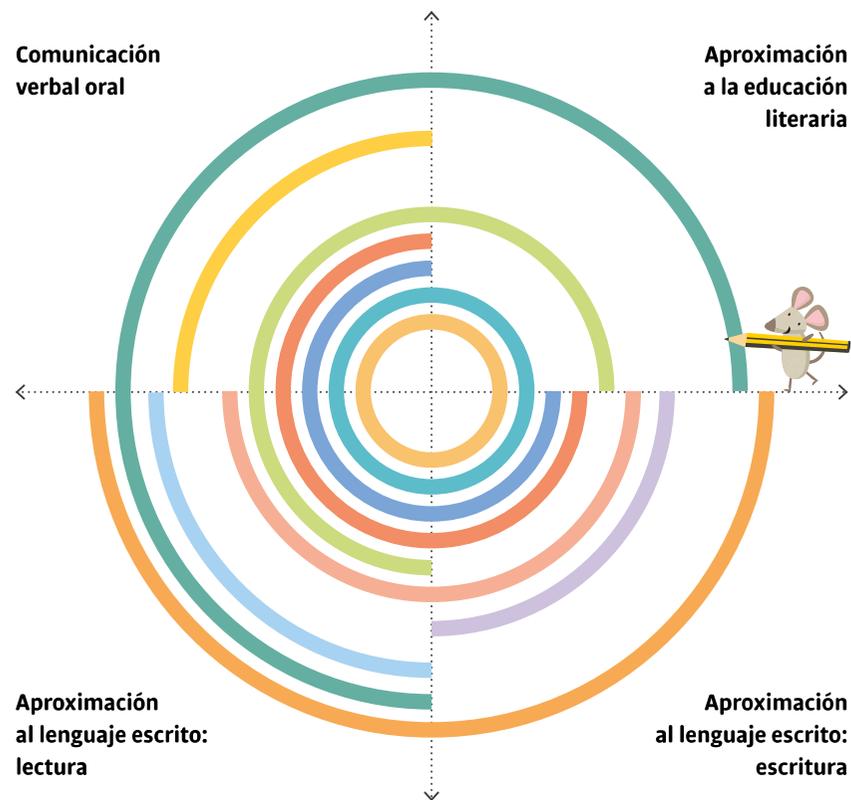
Accede a los **materiales de la sesión** con un solo clic.

Fórmate con los **vídeos sobre el programa**.

## ¿Qué es Ludiletras?

Ludiletras es un **programa de aprendizaje de la lectura y la escritura** que fomenta la creatividad, la diversión, la manipulación y la cooperación en los alumnos durante el desarrollo de sus habilidades lingüísticas. Está diseñado bajo los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para **atender los diferentes ritmos de aprendizaje** e incluye situaciones de aprendizaje para el **desarrollo de las competencias**.

A nivel metodológico se han seleccionado las mejores estrategias de los diferentes métodos de enseñanza de la lectura y la escritura y se han secuenciado para responder a los objetivos de la etapa. Te lo mostramos a continuación.



- Montessori
- Perspectiva constructivista
- Concienciación fonológica
- Prevención de dificultades
- Juegos lingüísticos
- Ludigestos
- Dibujo dirigido
- Libro del protagonista
- Método sintético-fonético
- Actividades de lectura estratégica
- Alfabetización digital (PDI)

## ¿Cómo se distribuyen las sesiones a lo largo del curso?

Ludiletras propone **120 sesiones** distribuidas en 3 trimestres. Además, cada 10 o 15 sesiones encontrarás el momento de **¡A practicar!** Consiste en una batería de propuestas ordenadas por bloques de saberes que te permitirá, durante 2 o 3 días, ofrecer a los alumnos actividades de práctica, consolidación o ampliación, para ajustarte al **ritmo de aprendizaje de cada alumno**.

### 1.º trimestre

#### Evaluación inicial

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	¡A practicar!			16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	¡A practicar!			31	32	33
34	35	36	37	38	39	40						

### 2.º trimestre

41	42	43	44	45	¡A practicar!			46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	¡A practicar!			56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	¡A practicar!			66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	¡A practicar!			76	77	78	79	80

### 3.º trimestre

81	82	83	84	85	¡A practicar!			86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	¡A practicar!			96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	¡A practicar!			106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	¡A practicar!		

#### Evaluación final

## ¿Cómo se organizan las sesiones de Ludiletras?

En Ludiletras se alternan sesiones taller con sesiones de centros de aprendizaje.

Cada semana se realizan:

- 3 sesiones **taller**, donde se combinan actividades de comunicación, grafomotricidad y lectura.
- 2 sesiones de **centros de aprendizaje**, donde se practica en grupo de manera autónoma.

Todas las sesiones se desarrollan alrededor de 3 momentos de aprendizaje:

- 1 Bloque **Para empezar**, para situarnos y conectar ideas iniciales.
- 2 Bloque **Desarrollo**, para realizar las actividades centrales de la sesión.
- 3 Bloque **Para acabar**, para cerrar la sesión y reflexionar sobre nuestro aprendizaje.



## ¿En qué consisten las sesiones taller?

Las sesiones tipo taller alternan actividades de comunicación, de grafomotricidad y de lectura.

- **Taller de comunicación:** su objetivo es descubrir los aspectos importantes de la expresión de ideas, la escucha activa, la comprensión y el diálogo a través de la experimentación.
- **Taller de grafomotricidad:** aproximan al alumnado al código escrito a través de diferentes juegos corporales y manipulativos.
- **Taller de lectura:** se trabaja la lectura a partir de textos diversos, juegos lingüísticos y actividades de conciencia fonológica.

## ¿En qué consisten las sesiones de centros de aprendizaje?

Los centros de aprendizaje favorecen el desarrollo de la **autonomía** y permiten atender las diferencias individuales que conviven en el aula. Se propone la realización de **2 centros de aprendizaje por sesión**.

Ludiletras cuenta con los siguientes **centros de aprendizaje**:

### ÁGORA

Es el espacio destinado al desarrollo de las actividades comunicativas. Su finalidad es practicar la comunicación oral.

### BIBLOS

Es el espacio destinado a la lectura, individual o compartida de diferentes textos de manera libre o guiada.

### CALEIDOSCOPIO

Es el espacio en el que se desarrollan actividades de psicomotricidad fina como recortar, rasgar, pinchar o pegar, pero también relacionadas con las destrezas grafomotrices, la coordinación visomanual o la postura corporal.

### GRAFOSFERA

Es el espacio destinado a la práctica de la grafomotricidad, el trazo y la escritura.

### LUDOTECA

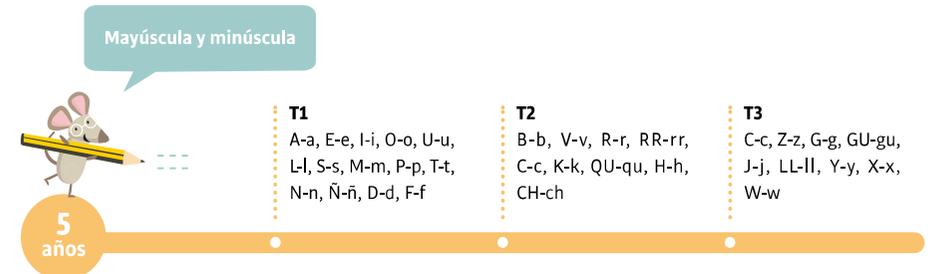
Es el espacio lúdico dedicado a la práctica de las habilidades lingüísticas trabajadas a través de juegos de cartas, dominó o memory.

## ¿Cómo se secuencian las letras durante la etapa infantil?

En Ludiletras el aprendizaje de la lectura y la escritura se realiza letra a letra; se empieza por las vocales y se continúa con las consonantes. Las letras se escriben a partir de los **trazos de preescritura**.

Ludiletras introduce el aprendizaje de las letras en **mayúscula**. Durante la mitad del primer trimestre de 4 años, se presentan simultáneamente la letra **mayúscula y minúscula**.

El programa dispone de una **tipografía especialmente diseñada** para favorecer el aprendizaje de la lectoescritura.



# SESIÓN 56

## TALLER DE LECTURA

### Objetivo

- Participar en actividades literarias.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 15.

#### myroom

- Nota informativa para las familias sobre el mural.
- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos: u.

#### Otros

- Tarjetas con los nombres de los alumnos.
- Imágenes del cuento *Ricitos de oro y los tres osos*.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura de *Ricitos de oro y los tres osos*** para los alumnos. Al terminar, se muestran seis imágenes del cuento y se comentan: «¿Qué veis?», «¿Qué pasa en las escenas?», «¿Por qué creéis que pasa?». Al acabar, se crean grupos de seis alumnos; cada grupo debe ordenar temporalmente las imágenes de la historia mientras dialogan sobre ellas. Se puede guiar a los grupos a través de las siguientes preguntas: «¿Por qué habéis puesto esta imagen en este lugar y no en otro?»; «¿Cuál es la última imagen?»; «¿Y la primera?»; «¿Por qué?».

### Desarrollo

#### Representación de trazos

- **Presentación de la u:** se proyecta la página 15 del **Libro del alumno** y se presenta la letra *u* mientras se observa la palabra «uvas». Primero, se pronuncia la palabra lentamente varias veces; después, únicamente el fonema inicial /u/. A continuación, se presenta el ludigesto y se simula y se verbaliza el trazo de la *u* en el aire.
- **Libro del alumno:** realización de la página 15. En primer lugar, los alumnos deben situar el dedo índice en el punto de inicio de la *U* y hacer el trazo con el dedo. Después, lo repasan con un rotulador.

### Para acabar

- **Nombres con u:** entre todos, se piensa en los nombres de los alumnos que contengan la vocal *u* utilizando como guía las tarjetas de los nombres. Se escriben en la pizarra con apoyo de los ludigestos. Por último, se añade en el mural de la *u* algún nombre que contenga la vocal.

## ¿Qué estrategias de comprensión lectora se utilizan en Ludiletras?

Volver a explicar un cuento ayuda a los alumnos entender la historia. Recapitular y recoger lo que dice un texto de manera ordenada y ser capaz de expresarlo con palabras propias es el paso previo fundamental para aprender a resumir.

## Valor de los recursos visuales

Crear un mural de la *U* en este momento facilitará la conexión de los aprendizajes obtenidos con los que se obtendrán a lo largo del curso. Es importante colocar la *U* mayúscula y su ludigesto como punto de partida. El mural se debe completar a lo largo del curso. Los recursos visuales como los murales favorecen la regulación del aprendizaje de los alumnos.

## En casa

Los alumnos, junto a su familia, deben buscar ilustraciones o fotografías que contengan imágenes que representen palabras con la vocal *u*; recortarlas y traerlas a clase para completar el mural. Es recomendable que los padres lean la nota informativa sobre el mural de **myroom**.

## Evaluación

- Reflexiona sobre la secuencia temporal del cuento.

## Notas

---

---

---

# SESIÓN 57

## TALLER DE COMUNICACIÓN

### Objetivo

- Participar en situaciones comunicativas.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 16.

#### myroom

- El libro del protagonista.
- Canción *El rock de las vocales*.
- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **El libro del protagonista:** el alumno que se llevó a casa el libro la semana anterior se presenta ante sus compañeros. Se puede guiar la actividad a través de las siguientes preguntas: «¿Qué día naciste?», «¿Cuál fue tu primera palabra?», «¿Y tu primera frase?».

### Desarrollo

#### Actividad comunicativa

- **Asamblea sobre el desayuno:** diálogo sobre lo que han desayunado los alumnos. Cuando hayan participado cuatro alumnos, se plantea un juego basado en el absurdo: «Yo quería desayunar calcetines calentitos, ¿y tú?». Cuando los alumnos respondan «¡No!», se razona junto a ellos: «¿Qué alimentos se pueden comer para desayunar?». En parejas, los alumnos deben hablar sobre lo que han desayunado. Se ponen en común las experiencias de los alumnos y se recuerda la importancia de desayunar bien.

#### Concienciación fonológica

- **Tarjetas de sonidos de la u:** se leen en voz alta junto a los alumnos distintas tarjetas de sonidos de la **Caja de aula** que contengan el sonido /u/, a continuación, se muestran tarjetas con el sonido /u/ y sin él y los alumnos deben decir si la palabra empieza por u. Si la respuesta es afirmativa, se pega en el mural. Se repite la dinámica con palabras que contengan la u. Al acabar, se muestran todas las tarjetas que contengan la u, se nombran y se representa el ludigesto.
- **Libro del alumno:** realización conjunta de la página 16.

### Para acabar

- **Escucha de la canción *El rock de las vocales*:** se anima a los alumnos a cantarla y a hacer los ludigestos.

## ¿Qué es el «Libro del protagonista»?

El libro del protagonista permite a los alumnos convertirse en protagonistas de la semana y desarrollar la confianza y la seguridad en sí mismos. Esto favorece la expresión oral; la adquisición de nuevo vocabulario y la síntesis de información. Se pueden utilizar diferentes métodos para elegir al protagonista: se puede escoger al azar o cantando una canción o hacerlo coincidir con la semana de su cumpleaños.

## Si tenemos más tiempo...

Se esparcen las tarjetas de sonidos de la /u/ y se anima a los alumnos a comparar, contrastar e identificar el fonema. Mediante los ludigestos se deletrea la palabra.

## Momento clave

El libro del protagonista y los instrumentos de evaluación permiten valorar la expresión oral de los alumnos:

- ¿Se expresa de forma clara y ordenada?
- ¿Utiliza una entonación adecuada?
- ¿Aporta nuevo vocabulario?
- ¿Muestra seguridad y confianza en sí mismo?
- ¿Disfruta expresándose?

## Notas

---

---

---

## Evaluación

- Se expresa mediante el lenguaje verbal y no verbal durante la actividad comunicativa.



# SESIÓN 58

## TALLER DE GRAFOMOTRICIDAD

### Objetivo

- Desarrollar la coordinación visomotriz.

### Material

#### myroom

- Letra hueca de la vocal U.
- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos: u.

#### Otros

- Envases con tapones: botellines de agua, tetrabriks...
- Platos.
- Garbanzos.
- Plastilina.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.

### Prevención de dificultades

- **Actividades simultáneas de prevención de dificultades** en dos espacios:

Actividad 1: los alumnos tienen que enroscar y desenroscar distintos tapones en sus envases.

Actividad 2: los alumnos tienen que traspasar garbanzos secos o pequeños objetos de un plato a otro utilizando únicamente los dedos índice y pulgar.

### Desarrollo

#### Representación de trazos

- **Trazo de la u hueca:** primero en el aire; después siguiendo la trayectoria de la vocal hueca impresa y, por último, a ritmo de distintas canciones (lentas, rápidas...).
- **Modelado de la u con plastilina:** en primer lugar, los alumnos tienen que crear un churro largo de plastilina y, después, dar forma a la vocal.

### Para acabar

- **Mural de la U:** los alumnos añaden palabras e imágenes que hayan traído de casa al mural presentando previamente lo que han traído y haciendo el ludigesto. Si se trata de una palabra escrita, se marca la vocal.

## ¿Cuál es la importancia de la psicomotricidad fina?

La base del desarrollo grafomotriz es la psicomotricidad fina, por eso, se plantean actividades previas para potenciar la coordinación visomanual y la destreza con los dedos y las manos. Este trabajo es fundamental para consolidar un buen hábito posicional de la pinza sobre el lápiz.

## Mejora de la gestión de aula

Para facilitar la gestión de las actividades de prevención de dificultades, se pueden preparar platos con garbanzos y disponerlos en medio de cada dos alumnos. De esta manera, cada alumno puede coger un garbanzo u objeto del plato izquierdo y depositarlo en el plato derecho. Se puede llevar a cabo la actividad como se propone o, si se dispone de suficiente material, se puede hacer en gran grupo.

## Momento clave

Esta sesión y los instrumentos de evaluación permiten valorar y registrar el nivel de psicomotricidad fina de los alumnos:

- ¿Tiene agilidad y control en las manos?
- ¿Tiene destreza con los dedos al realizar la pinza?
- ¿Tiene destreza cuando experimenta con diferentes materiales manipulativos?

## Evaluación

- Fija la mirada en el objeto que tiene que manipular.

## Notas

---

---

---

# SESIÓN 59

## CENTROS DE APRENDIZAJE

### Objetivo

- Practicar la concienciación fonológica.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 17.

#### myroom

- Nota informativa para las familias sobre el mural.
- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.

#### Otros

- Punzón.
- Esterilla.
- Palitos de helado.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Conversación sobre animales:** diálogo con los alumnos acerca de los animales que vuelan, nadan, corren y saltan.

### Centros de aprendizaje

#### Ágora

- **¡Somos animales salvajes!** Los alumnos tienen que imitar los gestos y el sonido que emiten distintos animales: «El león hace grrr y, cuando tiene hambre, abre mucho la boca y hace augaug»; «El elefante hace fuuu y come hojas muy despacio masticando con la boca abierta»; «El tigre hace ggg y bebe agua sacando la lengua hacia abajo y guardándola rápido»; «La jirafa come hojas muy despacio moviendo la mandíbula inferior»; «El hipopótamo abre mucho la boca y arranca plantas marinas haciendo sonar sus dientes». A continuación, los alumnos tienen que pensar en el nombre de un animal que contenga el fonema /u/ o el fonema /i/. Se escriben los nombres y se dibujan en la pizarra y rodean la vocal u o la vocal i. Se presentan los nombres de otros animales que contengan la vocal u: «¿Alguien sabe qué es un búho?», «¿Contiene la vocal u?», «¿Y una tortuga?».

#### Caleidoscopio

- **Libro del alumno:** realización del Papel y cola de la página 17. Los alumnos tienen que crear una marioneta utilizando una esterilla y un punzón y pinchando la silueta del búho. Se recuerda a los alumnos que deben intentar hacer los agujeros lo más juntos posible para que la marioneta se desprenda fácilmente. Al acabar, los alumnos tienen que pegar el palito de helado a la marioneta.

### Para acabar

- **Juego con la marioneta:** los alumnos pueden jugar con la marioneta del búho que han creado e imitar el sonido que emite: «¡Buh, buh!». Se dialoga acerca de los búhos junto a los alumnos.

## ¿Qué son las praxias fonatorias?

Es fundamental desarrollar la fuerza, la agilidad y el control de los órganos implicados en la producción de diferentes fonemas. Si un alumno tiene dificultades para discriminar auditivamente los sonidos, es probable que tenga problemas en la articulación de dichos sonidos y en la expresión de palabras que los contengan. Hacer sonidos y muecas es una actividad lúdica muy beneficiosa para mover todos los músculos de la cara y de la boca implicados en el habla.

## Atención a la diversidad

### Oxígeno:

Los alumnos pueden pinchar el cuerpo central del búho y se les puede proporcionar las partes más pequeñas ya recortadas.

### Reto:

Los alumnos pueden pinchar las partes más pequeñas del búho y recortar el cuerpo con tijeras.

## Notas

---

---

---

## Mejora de la gestión de aula

Es importante distribuir los centros de aprendizaje de manera clara y explicar las actividades y los materiales de manera previa. Al acabar la sesión, todos los grupos deben haber trabajado en los dos centros. Es recomendable guiar presencialmente a todos los grupos del centro de aprendizaje Ágora y permitir a los alumnos que trabajen de manera autónoma en Caleidoscopio. Es fundamental crear un clima que favorezca la concentración para que las rotaciones sean ágiles.

## Evaluación

- Emite las onomatopeyas.



# SESIÓN 60

## CENTROS DE APRENDIZAJE

### Objetivo

- Valorar el uso del lenguaje escrito.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 18.

#### myroom

- *El libro del protagonista*.
- Canción *El rock de las vocales*.
- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Caja de aula

- *Bingo de la u*.
- Tarjetas de sonidos: u.

#### Otros

- Fichas de parchís.
- Papel de embalaje.
- Pinceles.
- Pintura.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Escucha de la canción *El rock de las vocales***: se anima a los alumnos a cantarla y a hacer los ludigestos.

### Centros de aprendizaje

#### Ludoteca

- **Bingo de la u de la Caja de aula**: se muestran a los alumnos los cartones, una bolsa con las tarjetas de sonidos de la **Caja de aula** y fichas de parchís; se anima a los alumnos a que piensen en el material que están observando: «¿A qué se podría jugar con este material?», «¿Para qué sirven las fichas?». A continuación, se explica cómo funciona el juego del bingo y se reparte un cartón a cada alumno. Se van sacando tarjetas de sonidos y se pide a los alumnos que comprueben si la imagen corresponde con la imagen de alguna de las casillas de su cartón; cada vez que sea así, deben colocar una ficha de parchís sobre la casilla. El juego acaba cuando un alumno complete el cartón y diga: «¡Bingo!».

#### Grafosfera

- **Creación libre de un mural**: los alumnos deben pintar y decorar libremente y de manera simultánea un trozo grande de papel de embalaje con pinceles y pintura de colores. Se los puede animar a dibujar los trazos que conozcan, su nombre e incluso algunas vocales.
- **Libro del alumno**: realización de la página 18 de manera conjunta al finalizar las actividades de los centros de aprendizaje.

### Para acabar

- **Muestra de los murales**: se leen las letras y las palabras que los alumnos hayan añadido a sus murales y se añade alguna al mural de la u. Se acaba con una reflexión final: «¿Por qué es importante conocer las letras?».

## ¿Por qué es importante la escritura libre?

La escritura libre permite a los alumnos crear nuevas realidades. No solo es una buena manera de desarrollar la creatividad y la expresión artística, sino que, además, abre un mundo inagotable de experiencias y oportunidades de aprendizaje.

## Mejora de la gestión de aula

Es importante distribuir los centros de aprendizaje de manera clara y explicar las actividades y los materiales de manera previa. Al acabar la sesión, todos los grupos deben haber trabajado en los dos centros. Es recomendable jugar de manera conjunta y guiar presencialmente a todos los grupos del centro de aprendizaje Ludoteca y permitir a los alumnos que trabajen de manera autónoma en dos grupos separados en Grafosfera.

## En casa

Uno de los alumnos debe llevarse a casa *El libro del protagonista* para trabajarlo junto a su familia. Este alumno será el protagonista de la próxima semana. El alumno debe elaborar su historia personal sirviéndose de fotografías y de experiencias que recuerde o le explique su familia.

## Evaluación

- Reflexiona sobre la importancia de conocer las letras.

## Notas

---

---

---



# SESIÓN 61

## TALLER DE GRAFOMOTRICIDAD

### Objetivo

- Practicar la grafomotricidad.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 19.

#### Trazaletras

#### myroom

- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.
- Casa de la u.

#### Otros

- Pelotas.
- Bandeja con serrín.
- Plastilina.
- Papel de embalaje.
- Pintura de dedos.
- Lana.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.

### Prevención de dificultades

- **Juego con los dedos de la mano:** levantados y con las piernas ligeramente separadas (no más que el ancho de los hombros), los alumnos deben pasar una pelota de una mano a otra flexionando los brazos a la altura del pecho.

### Desarrollo

#### Representación de trazos

- Seguimiento del trazo de la vocal u mayúscula en la pizarra y repaso de los trazos que contiene.
- **Espacios sensoriales:**
  - Espacio 1: los alumnos realizan los trazos de la u mayúscula con el dedo en una bandeja con serrín, arena o harina.
  - Espacio 2: los alumnos crean la u mayúscula con churros de plastilina.
  - Espacio 3: los alumnos escriben en gran formato la u mayúscula en papel de embalaje con pintura de dedos.
  - Espacio 4: los alumnos crean la letra u mayúscula con lana.
  - Mesa 5: los alumnos escriben la letra u mayúscula con ayuda de **Trazaletras**.

- **Libro del alumno:** realización de la página 19.

### Para acabar

- **Identificación de la u:** se reparte a cada alumno una tarjeta de sonidos de la **Caja de aula** (algunas de ellas deben contener la u). A continuación, los alumnos deben observar la ilustración y la palabra de la tarjeta y levantar la mano si en ella aparece la letra u. Se comprueban todas las tarjetas entre todos.

## ¿Cómo se trabajan los primeros trazos en Ludiletras?

En primer lugar, se trabajan los trazos de preescritura (trazos previos que sirven para escribir las letras y que son fáciles de interiorizar). Estos se presentan de manera lúdica y, en un primer momento, se trabajan en gran formato, en papel de embalaje o en la pizarra de aula, utilizando diferentes materiales que permiten hacer caminos o practicar la motricidad general. Todo ello hace que los alumnos adquieran soltura y se preparen para trabajar en espacio pequeño y en papel. Ambos procesos se desarrollan de manera simultánea y continuada.

## Momento clave

Esta sesión y los instrumentos evaluación permiten valorar y registrar el nivel de habilidades psicomotrices de los alumnos:

- ¿Muestra interés en las tareas que implican la manipulación de materiales?
- ¿Muestra seguridad en la sujeción y la utilización de las herramientas gráficas?
- ¿Ejecuta los trazos siguiendo la direccionalidad?

## Notas

---

---

---



## Mejora de la gestión de aula

Es importante distribuir los materiales y explicar las actividades de manera previa. Se deben escoger espacios y materiales que faciliten la gestión de aula y que ofrezcan diversidad sensorial. El objetivo de la actividad es que los alumnos tengan libertad de acción y tengan un papel activo, por ello, es importante favorecer un clima de concentración que ayude a que las rotaciones sean fluidas.



## Evaluación

- Realiza los trazos de la letra u en diferentes formatos.



# SESIÓN 62

## TALLER DE COMUNICACIÓN

### Objetivo

- Expresar las preferencias literarias.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 20.

#### myroom

- El libro del protagonista.
- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Otros

- Tarjetas con los nombres de los alumnos.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **El libro del protagonista:** el alumno que se llevó a casa el libro la semana anterior se presenta ante sus compañeros. Se puede guiar la actividad a través de las siguientes preguntas: «¿Qué día naciste?», «¿Cuál fue tu primera palabra?», «¿Y tu primera frase?».

### Desarrollo

#### Actividad comunicativa

- **Explicación de un cuento breve:** un alumno explica un cuento breve de su elección a sus compañeros. Al finalizar, los alumnos deben explicar cuál es su cuento preferido y decir si conocían el que su compañero ha explicado.

#### Concienciación fonológica

- **Veoveo:** se señala un objeto y se nombra; a continuación, los alumnos, por turnos, deben señalar un objeto y nombrarlo. La actividad puede llevarse a cabo en el interior del aula, pero también puede realizarse en otros espacios del colegio (recreo, pasillos, gimnasio, cocina...). Por último, los alumnos deben identificar los objetos que contienen el fonema /u/ de entre todos los que se han nombrado.

### Para acabar

- **Libro del alumno:** realización de la página 20. En parejas, los alumnos deben observar las imágenes del libro y pensar cuáles representan palabras que contienen la vocal u. A continuación, deben compartir con su compañero las que cada uno ha identificado. Para finalizar, en gran grupo, se comprueban las palabras que contienen la vocal y se cuentan.

## ¿Por qué es importante jugar al veoveo?

El veoveo es un recurso pedagógico con muchos beneficios cognitivos. Esta actividad lúdica estimula y fomenta la adquisición de vocabulario, refuerza las conexiones neuronales y desarrolla las redes atencionales. Es recomendable jugar a estos juegos en varios momentos del día e incorporando diferentes categorías y conceptos.

## Mejora de la gestión de aula

Para fomentar la lectura se puede invitar a los alumnos a que, de forma periódica, traigan su libro preferido al aula y expliquen por qué les gusta. Es importante que el docente participe en la dinámica transmitiendo su pasión por los cuentos y por la lectura, de esta manera, se transmite a los alumnos que la lectura es una actividad placentera para niños y adultos.

## Momento clave

El libro del protagonista y los instrumentos de evaluación permiten valorar la expresión oral de los alumnos:

- ¿Se expresa de forma clara y ordenada?
- ¿Utiliza una entonación adecuada?
- ¿Aporta nuevo vocabulario?
- ¿Muestra seguridad y confianza en sí mismo?
- ¿Disfruta expresándose?

## Evaluación

- Identifica qué cuento le gusta más.

## Notas

---

---

---

# SESIÓN 63

## TALLER DE LECTURA

### Objetivo

- Interiorizar los trazos.

### Material

#### myroom

- Enredos con vocales.
- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Diálogo sobre Ricitos de oro y los tres osos:** «¿Quiénes son los personajes principales?», «¿Cuántos hay?», «¿Qué hacen?», «¿Por qué?», «¿Qué les ocurre?», «¿Respetan las cosas de los demás?», «¿Se disculpan?».

### Desarrollo

#### Concienciación fonológica

- Tarjetas de sonidos: se muestran en la pizarra algunas tarjetas de sonidos de la **Caja de aula** y los alumnos deben identificar el fonema /u/ en ellas. A continuación, por turnos, deben nombrar las palabras que contengan la letra u y reproducir el ludigesto.
- **Enredos con vocales:** se muestra a los alumnos un tablero gigante con las vocales separadas y de diferentes colores y la ruleta de juego. A continuación, se les hacen algunas preguntas: «¿Qué se podría hacer con este tablero y con esta ruleta?», «¿Lo habéis visto alguna vez?», «¿Alguien sabe jugar a este juego?». Se explican las normas del juego: se mueve la aguja de la ruleta y se da la orden, por ejemplo, «El pie derecho encima de la vocal u». Se vuelve a mover la aguja y se da una nueva orden, por ejemplo, «La mano izquierda encima de la vocal i». Se anima a los alumnos a jugar manteniendo la concentración y estando muy atentos a las órdenes.

### Para acabar

- **Trazo de la u:** se escribe la letra u en la pizarra y se pide a los alumnos que digan qué trazos la componen. Después, se escribe de nuevo la letra u en la pizarra verbalizando los trazos y su direccionalidad.

## ¿Por qué el juego es el eje vertebrador de Ludiletras?

El juego es un generador de motivación y de entusiasmo en contextos educativos, por ello, es importante presentarlos tratando de generar emoción. Jugar libera dopamina en los circuitos cerebrales del sistema de recompensa del cerebro, lo que potencia la implicación y la motivación de los alumnos para continuar aprendiendo.

## Atención a la diversidad

### Oxígeno:

Para facilitar *Enredos con vocales*, se pueden proporcionar a los alumnos adhesivos o gomas colores que pueden ponerse en las muñecas y tobillos.

### Reto:

Para ampliar *Enredos con vocales*, se pueden nombrar palabras que empiecen por las vocales, por ejemplo: «El pie derecho encima de la vocal de “urraca”».

## Notas

---

---

---



## Mejora de la gestión de aula

*Enredos con vocales* permite consolidar las nociones espaciales de izquierda y derecha. Es importante jugar en un lugar amplio en el que se pueda tanto participar como observar. Pueden jugar algunos alumnos de manera que el resto intervenga para ayudar y guiar a los primeros en la discriminación de las letras. Si se dispone de material, también pueden jugar varios grupos de manera simultánea.



## Evaluación

- Conoce los trazos que componen la letra u y su direccionalidad.



# SESIÓN 64

## CENTROS DE APRENDIZAJE

### Objetivo

- Desarrollar la comprensión oral.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 21.

#### myroom

- Recursos lingüísticos: *Adivinanza del invierno*.
- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Otros

- Cuentos de la biblioteca de aula.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura de Adivinanza del invierno** de myroom para los alumnos: se genera un ambiente de misterio y se lee la adivinanza tantas veces como sea necesario para que los alumnos la entiendan. Estos deben pensar en la solución a la adivinanza y decirla. Por último, se anima a los alumnos a hablar sobre el frío y sobre los animales que viven en las zonas heladas.

### Centros de aprendizaje

#### Biblos

- **Lectura individual o en parejas** de un cuento de la biblioteca de aula.

#### Caleidoscopio

- **Libro del alumno:** realización del *Dibujo dirigido* de la página 21. Les mostramos a los niños los pasos para dibujar un pollito. Primero trazamos un aro para la cabeza y otro más grande para el cuerpo. A continuación, dibujamos los ojos. Trazamos un levantado y un tipi invertido para las patas. Continuamos trazando el pico con un tipi y un dormido. Dibujamos un ala con un tipi y un levantado; y la otra ala con un tipi. Para acabar, trazamos un tipi y un dormido para dibujar la cola.

### Para acabar

- **Diálogo sobre la lectura:** «¿Os gusta leer cuentos?», «¿Qué cuento te ha leído tu compañero?», «¿Cuál es el cuento que más te gusta?», «¿Por qué?».

## ¿Por qué es importante ofrecer variedad de recursos lingüísticos?

La escucha de cuentos, poemas, rimas, trabalenguas y canciones fomenta la atención, la escucha, la memorización y la expresión oral. La lengua oral tiene un papel fundamental en el proceso de aprendizaje de la expresión escrita porque permite hacer visibles las estrategias y los recursos que deben utilizarse en cada momento del proceso. Es importante recordar la retroalimentación de la lengua oral y la lengua escrita durante el aprendizaje.

## Mejora de la gestión de aula

Es importante distribuir los centros de aprendizaje de manera clara y explicar las actividades y los materiales de manera previa. Al acabar la sesión, todos los grupos deben haber trabajado en los dos centros. Es recomendable guiar presencialmente al grupo del centro de aprendizaje Caleidoscopio y permitir a los alumnos que trabajen de manera autónoma en Biblos. Es fundamental crear un clima que favorezca la concentración para que las rotaciones sean ágiles.

## Atención a la diversidad

#### Oxígeno:

Para favorecer el trabajo autónomo en el centro de aprendizaje Biblos, los alumnos pueden escoger cuentos que ya conocen.

#### Reto:

Para favorecer el trabajo autónomo en el centro de aprendizaje Biblos, los alumnos pueden escoger cuentos con pictogramas.

## Evaluación

- Encuentra la solución a la adivinanza.

## Notas

---

---

---



# SESIÓN 65

## CENTROS DE APRENDIZAJE

### Objetivo

- Iniciarse en el lenguaje escrito.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 22.

#### Trazalettras

#### myroom

- Tarjetas de aprendizaje: vocales; ludigestos; tarjetas de sonidos; tarjetas de grafomotricidad.

#### Caja de aula

- Letras del abecedario.

#### Otros

- Bandejas.
- Tarjetas con los nombres de los alumnos.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Aprendizaje de las letras:** se muestran a los alumnos algunas letras del abecedario de la **Caja de aula** y se les pregunta acerca de qué letras son, qué nombres la contienen, cuántas veces... Se muestran las tarjetas con los nombres y se anima a los alumnos a que identifiquen su nombre, cojan la tarjeta, observen cómo se escribe y devuelvan la tarjeta.

### Centros de aprendizaje

#### Grafosfera

- **Libro del alumno:** realización de la página 22. En primer lugar, se distribuyen las letras del abecedario en bandejas en diferentes mesas y, de manera individual, cada alumno debe coger las letras necesarias para crear su nombre. Después, los alumnos deben ordenarlas. Por último, deben escribir su nombre en la página 22 del **Libro del alumno** utilizando las tarjetas con sus nombres si es necesario.

#### Ágora

- **Diálogo sobre La ratita presumida:** «¿Quiénes son los personajes principales?», «¿Cuántos hay?», «¿Qué hacen?», «¿Por qué?», «¿Qué les ocurre?».

### Para acabar

- **Diálogo sobre la letra u:** los alumnos deben enumerar las actividades que se han llevado a cabo y cuál es la letra que se ha trabajado en ellas. A continuación, deben decir cómo identifican la letra u y cómo saben que se trata de esa y no de otra letra. Finalmente, los alumnos repasan la vocal u utilizando **Trazalettras** mientras se verbalizan los trazos.

## ¿Para qué sirve el portfolio?

Documentar las actividades de los alumnos es fundamental para evaluar los aprendizajes. Además, fomenta la regulación y la conciencia del aprendizaje del propio alumno. Si algunos alumnos muestran dificultades al escribir su nombre, es recomendable puntuarlo para que lo repasen. También es adecuado ofrecerles modelos, como una tarjeta con el nombre. Por último, se pueden trabajar aquellas letras que muestren más dificultad con el apoyo del **Trazalettras**.

## Mejora de la gestión de aula

Es importante distribuir los centros de aprendizaje de manera clara y explicar las actividades y los materiales de manera previa. Al acabar la sesión, todos los grupos deben haber trabajado en los dos centros. Es recomendable guiar presencialmente al grupo del centro de aprendizaje Ágora y permitir a los alumnos que trabajen de manera autónoma en Grafosfera. Es fundamental crear un clima que favorezca la concentración para que las rotaciones sean ágiles.

## En casa

Uno de los alumnos debe llevarse a casa *El libro del protagonista* para trabajarlo junto a su familia. Este alumno será el protagonista de la próxima semana. El alumno debe elaborar su historia personal sirviéndose de fotografías y de experiencias que recuerde o le explique su familia.

## Evaluación

- Escribe su nombre.

## Notas

---

---

---



## ¡A PRACTICAR!

Con las siguientes actividades, durante 2 o 3 días, podrás ayudar a tus alumnos a practicar, consolidar o ampliar, según su ritmo de aprendizaje y en cada uno de los bloques de saberes básicos.



### Aproximación a la educación literaria

#### Para practicar...

- La entonación, la pronunciación y el ritmo a través de distintos recursos lingüísticos: recitación de *Adivinanza del invierno* (s. 64).

#### Para consolidar...

- La comprensión del argumento de un cuento: lectura de *Ricitos de oro y los tres osos* (s. 56).
- La escucha: relectura de cuentos (s. 56), (s. 63).
- La escucha de canciones: para acabar (s. 57), (s. 60).

#### Para ampliar...

- El placer por la lectura de cuentos: *Biblos* (s. 64).
- El placer por explicar cuentos: los alumnos explican cuentos a sus compañeros (s. 62).
- La dramatización y la representación de cuentos: *Ricitos de oro y los tres osos* (s. 56).



### Comunicación verbal oral

#### Para practicar...

- Las praxias lingüales: *Ágora* (s. 59).

#### Para consolidar...

- La discriminación y la pronunciación del fonema /u/: presentación de la *u* mayúscula (s. 56), tarjetas de sonidos la *u* (s. 57) *Ludoteca* (s. 60), *veoveo* (s. 62).
- La claridad y el orden en la expresión oral: los alumnos que han presentado el *Libro del protagonista* pueden volver a explicar alguna parte.
- La participación en conversaciones grupales: para empezar (s. 59), actividad comunicativa (s. 57), para acabar (s. 64), *Ágora* (s. 65).

#### Para ampliar...

- El tono de voz, la pronunciación y la gesticulación: explicación de cuentos breves (s. 65).
- La descripción de personajes de los cuentos: *Ricitos de oro y los tres osos* (s. 56).



### Aproximación al lenguaje escrito: lectura

#### Para practicar...

- Los ludigestos: identificación de las tarjetas de los ludigestos, *Abecedario* de la PDI.
- La discriminación y la pronunciación del fonema /u/: presentación de la *u* mayúscula (s. 56), tarjetas de sonidos la *u* (s. 57).

#### Para consolidar...

- La lectura de nombres con *u* mayúscula: para acabar (s. 56), para empezar (s. 65).
- La lectura y el ludideleto de nombres: concienciación fonológica (s. 57).

#### Para ampliar...

- La lectura de vocales: *Enredos con vocales* (s. 63).
- La identificación y la discriminación visual de la vocal *u* mayúscula en palabras: lectura de palabras del mural de la *U* (s. 58), para acabar (s. 61).



### Aproximación al lenguaje escrito: escritura

#### Para practicar...

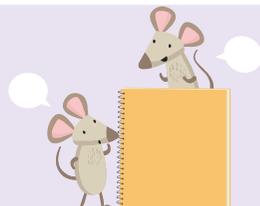
- La coordinación oculomaneal: prevención de dificultades (s. 58) y (s. 61), *Papel y cola* (s. 64), *Caleidoscopio* (s. 64).
- El trazo de la vocal *u* mayúscula utilizando diferentes materiales: (s. 58), (s. 61), (s. 63).
- El repaso o la copia de trazos y letras: *Trazaletras*, de la PDI, los alumnos repasan la letra *u* mayúscula con la pizarra mágica y la plantilla de la *u* mayúscula, página 23 Libro del alumno.
- El repaso o la copia del nombre: los alumnos repasan o copian el nombre con la pizarra mágica usando la tarjeta del nombre.

#### Para consolidar...

- El trazo de la vocal *u* mayúscula con instrumento gráfico: representación de trazos (s. 61), página 24 Libro del alumno.
- La escritura del nombre: escritura (s. 65).

#### Para ampliar...

- La identificación de las letras que forman el nombre: (s. 57).
- La experimentación y el dominio en el trazo de la *u* mayúscula: plantilla de la *U* 2 y pizarra mágica.
- La escritura libre del nombre o vocales: *Grafosfera* (s. 60).



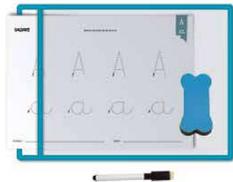
# Los materiales de Ludiletras

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



**3 Libros del alumno**  
(1 cuaderno por trimestre)



**Pizarra mágica**  
+ bolígrafo + borrador



**Trazalettras**  
+ Libreta Garabatos

## MATERIAL PARA EL DOCENTE



**3 Guías del maestro**



**myroom**

## CAJA DE AULA

¡Más de 50 materiales!



# 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**.



### tekman Academy

Plataforma formativa con todo lo necesario para especializarte en nuestros programas.



### 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** es un programa de enseñanza de la **escritura** y la **lectura** para niños de 3 a 8 años que respeta el proceso natural de desarrollo de las habilidades lingüísticas.

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, las actividades manipulativas y el contacto con la realidad. Gracias a sus materiales y su variedad de actividades permite atender los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos.

# LUDI LetRAS

Lectura y escritura



tekman



Libro de muestra - 3 años (2.º trimestre)

Durante este trimestre practicaremos los siguientes trazos de preescritura:



*iglú*



*arco*



*ola*



*curvas*



*espiral*



*serpiente*

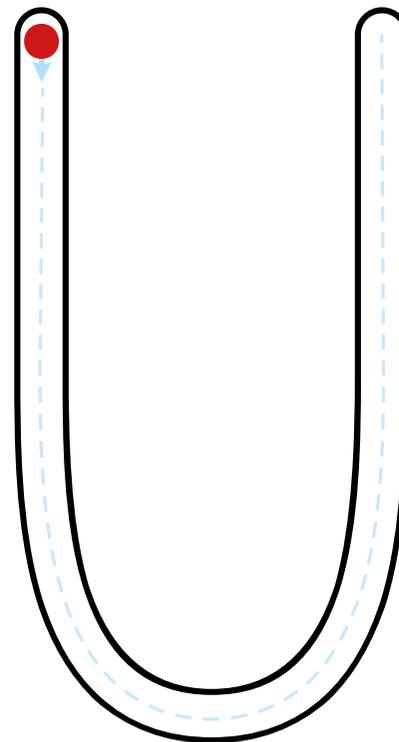
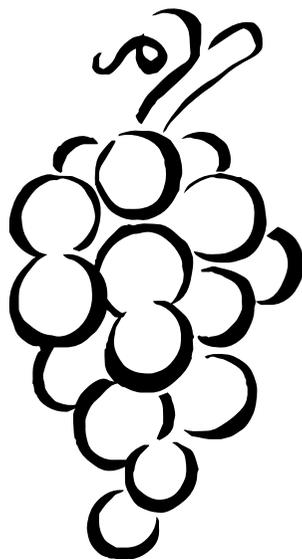
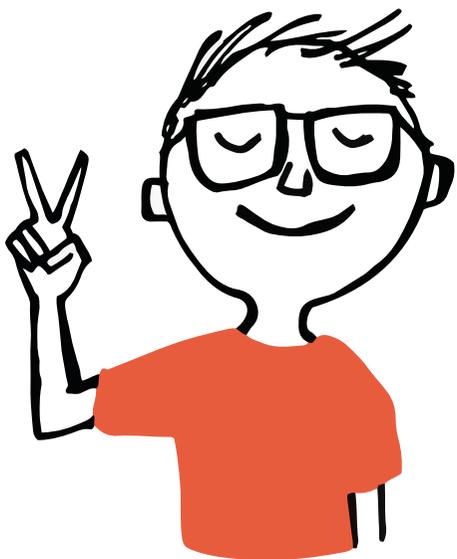


*almenas*

Y aprenderemos las siguientes letras:



Aprende el ludigesto y repasa la U.

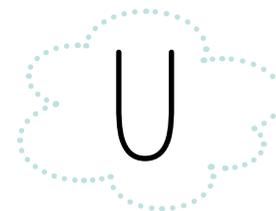
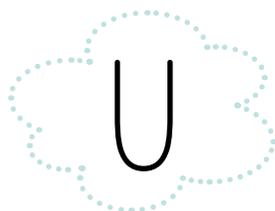
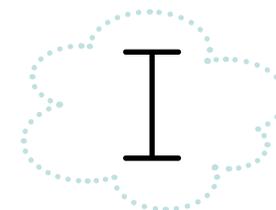
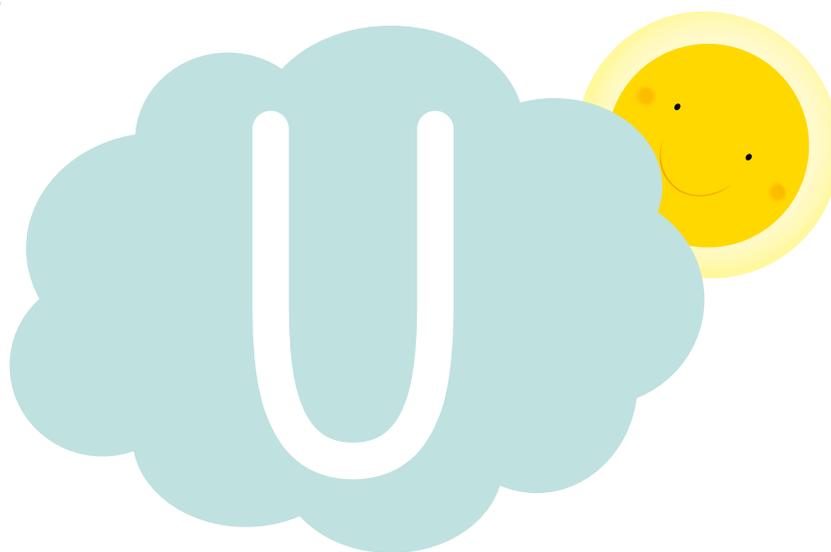
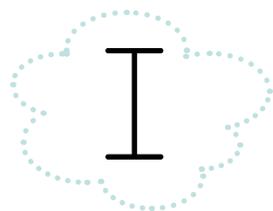
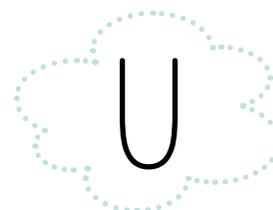
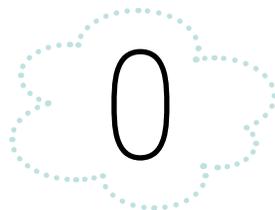


UVAS

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

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

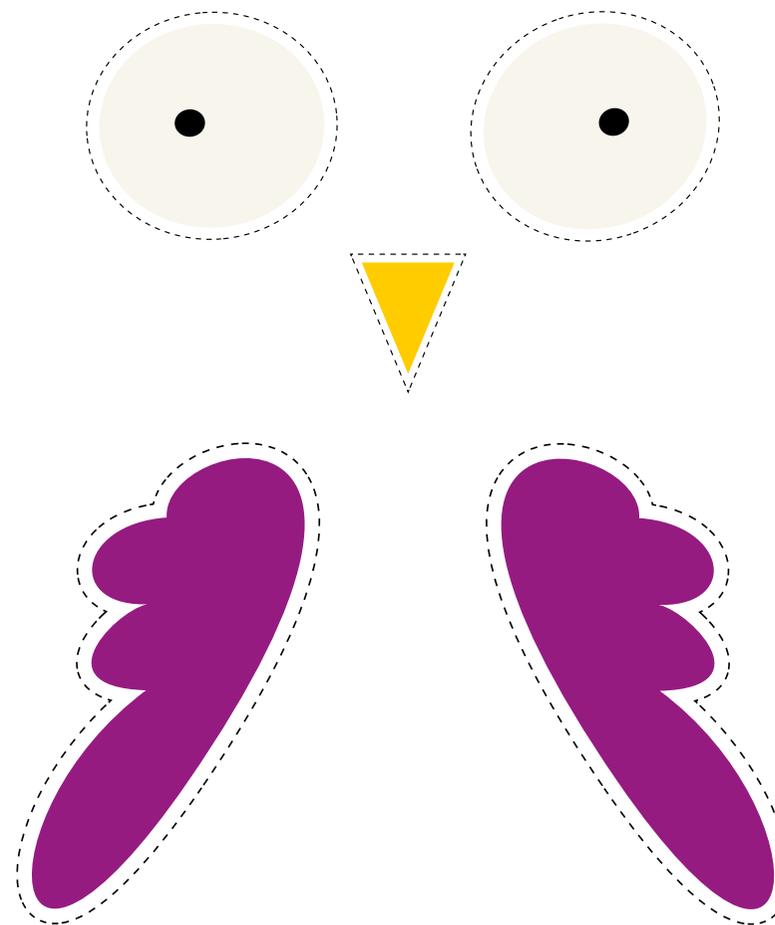
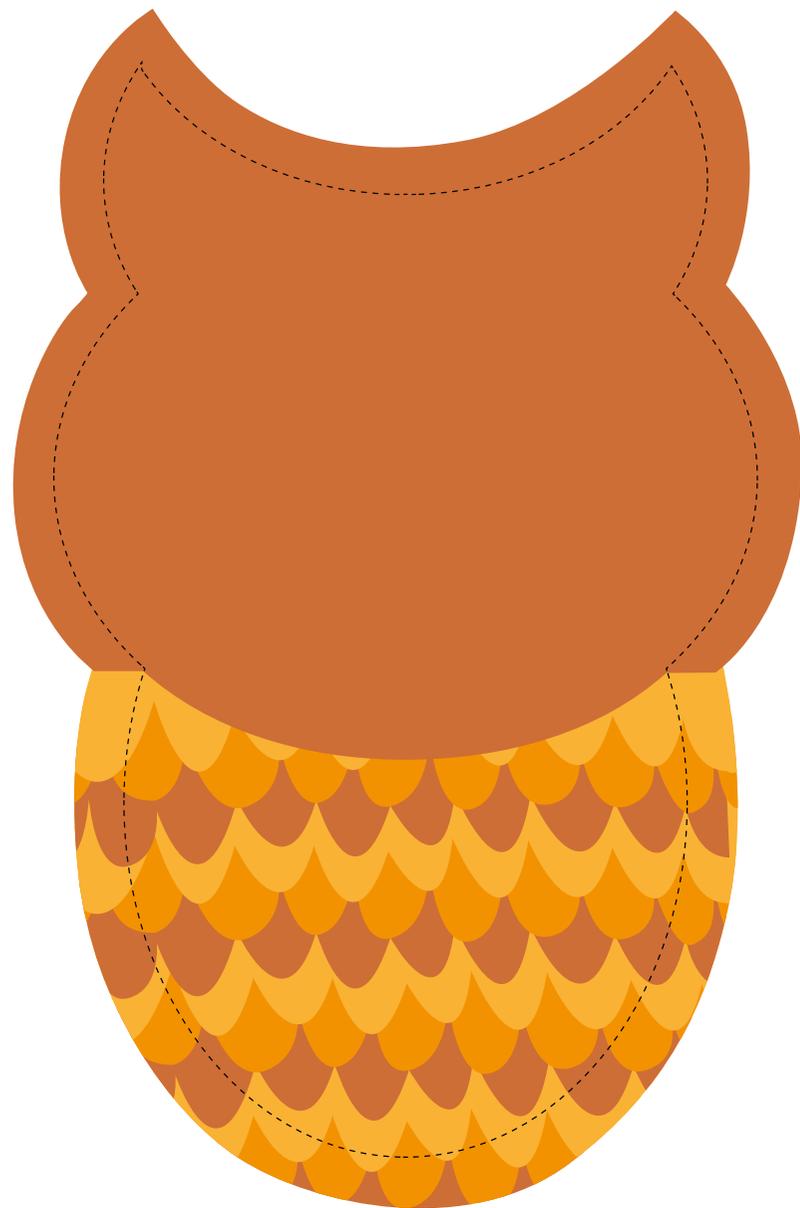
Engancha una pegatina en todas las letras U.



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

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

Pincha la silueta del búho para crear una marioneta.



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

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

Discrimina visualmente la vocal U y rodéala en las siguientes palabras.



1

UNO



UNICORNIO



IGLÚ



LUNA



NUBE

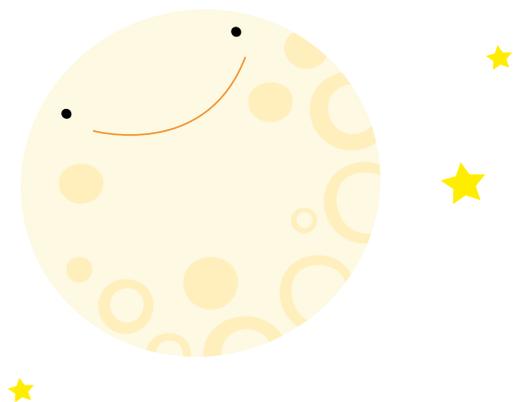


URRACA

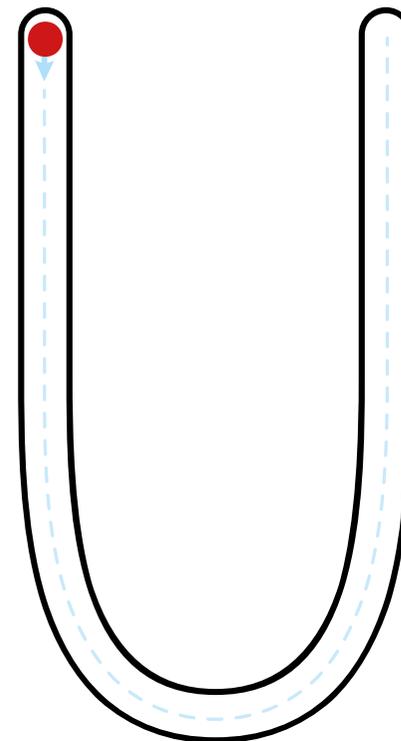
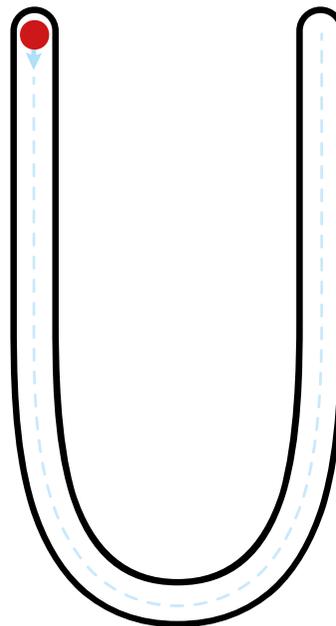
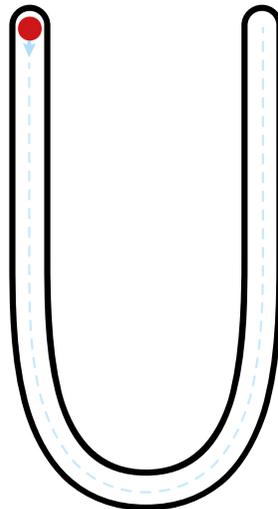
Nombre: \_\_\_\_\_

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

Repasa el trazo de la vocal U.



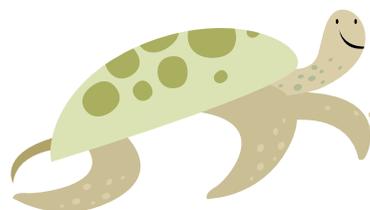
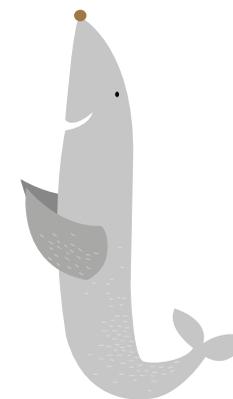
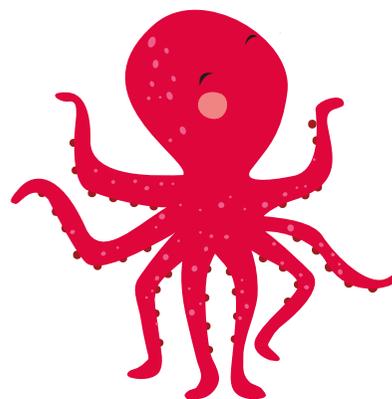
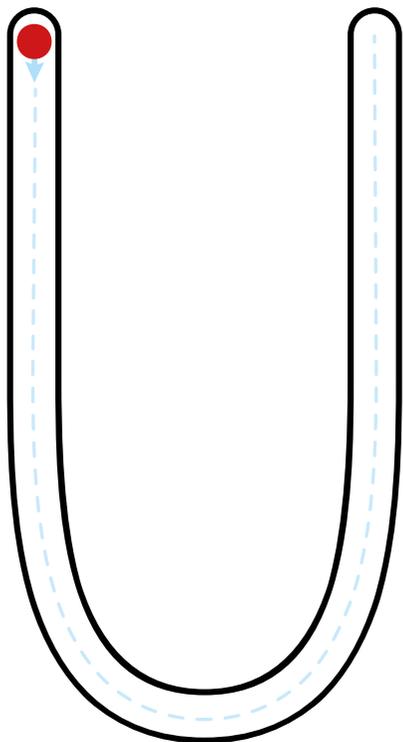
A



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

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

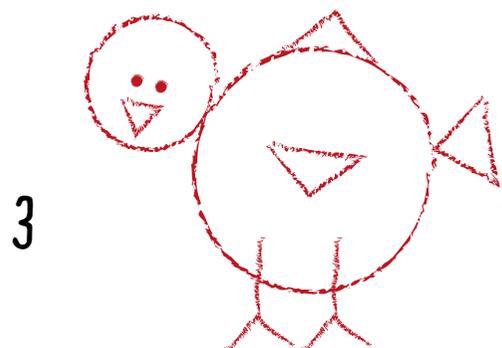
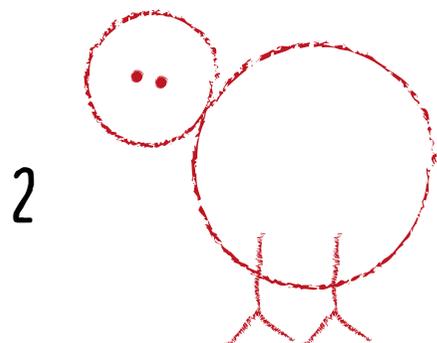
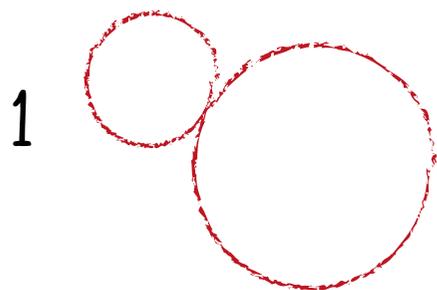
Rodea los dibujos que tengan en su nombre la vocal U y repasa su trazo.



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

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

Dibuja un pollito.



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

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

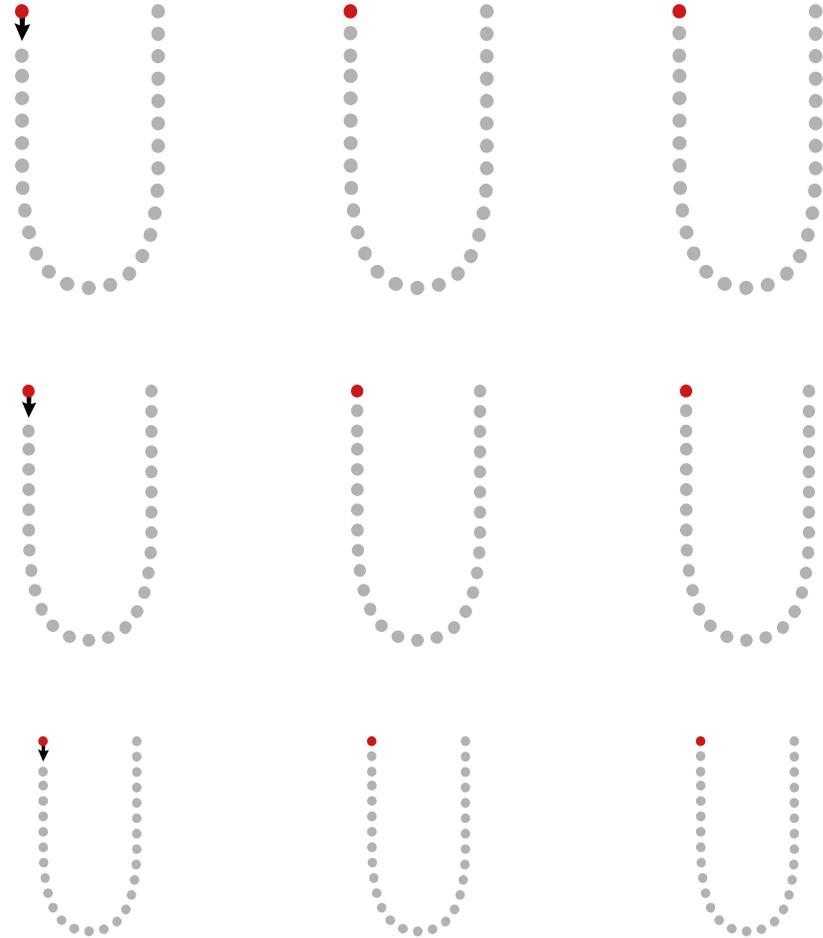
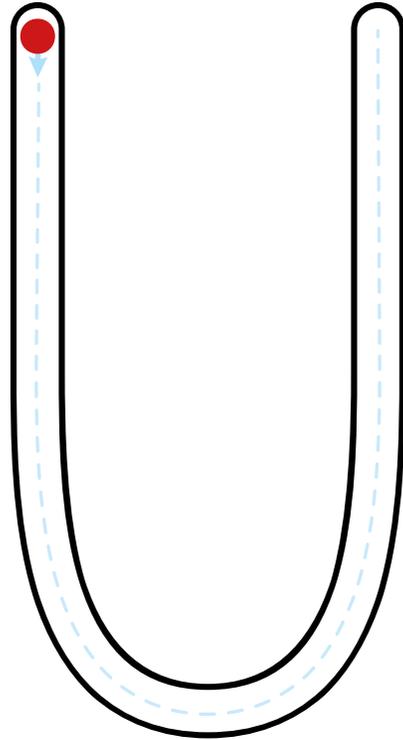
Piensa y dibuja un objeto que tenga en su nombre la vocal U.



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

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

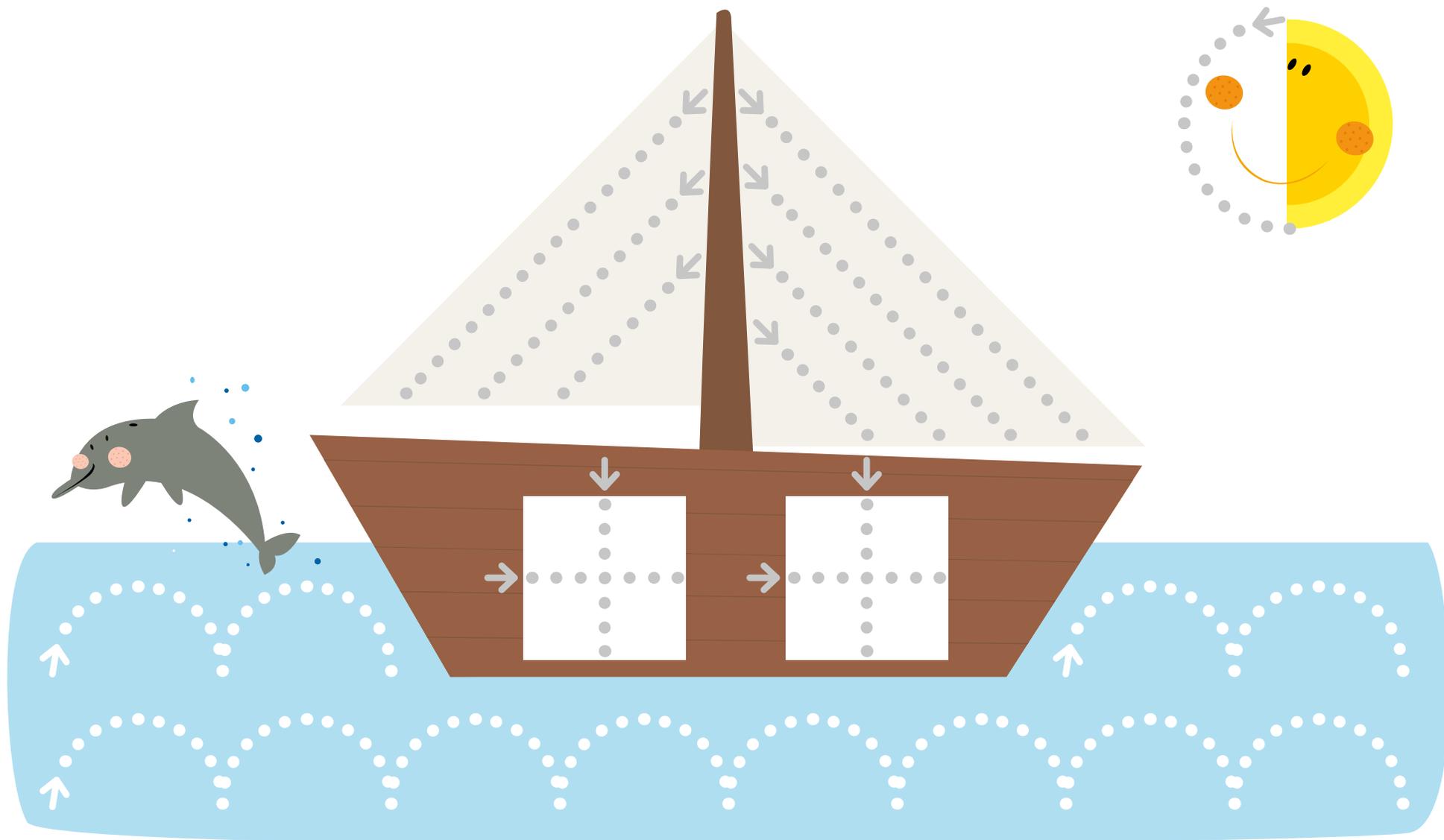
Repasa el trazo de la vocal U siguiendo la dirección de las flechas.



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

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

Repasa los diferentes trazos.



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

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





**Ludiletras** es un programa de enseñanza de la **escritura** y la **lectura** para niños de 3 a 8 años que respeta el proceso natural de desarrollo de las habilidades lingüísticas.

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, las actividades manipulativas y el contacto con la realidad. Gracias a sus materiales y su variedad de actividades permite atender los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos.