

# LUDI LetRAS



Lectura y escritura



tekman

Guía de muestra - 4 años

# 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', and 'docentes'. Below this, a sidebar on the left contains 'Sesiones', 'Material', 'Aplicaciones', and 'Evaluación'. The main content area displays 'TI/Sesión 10' with a 'Guía del maestro' and 'Libro del alumno'. The 'Guía del maestro' section includes an 'Objetivo' (Develop visual discrimination), 'Material' (Libro del alumno, Página 31, myroom), and 'Para empezar' (Pase de tarjetas de aprendizaje, Proyección y lectura de Poema de la a de myroom). 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 a grid of learning cards 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 cards: 'El abecedario con los ludigestos', 'Cómo gestionar los centros de aprendizaje', and 'Taller de grafomotricidad'.

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

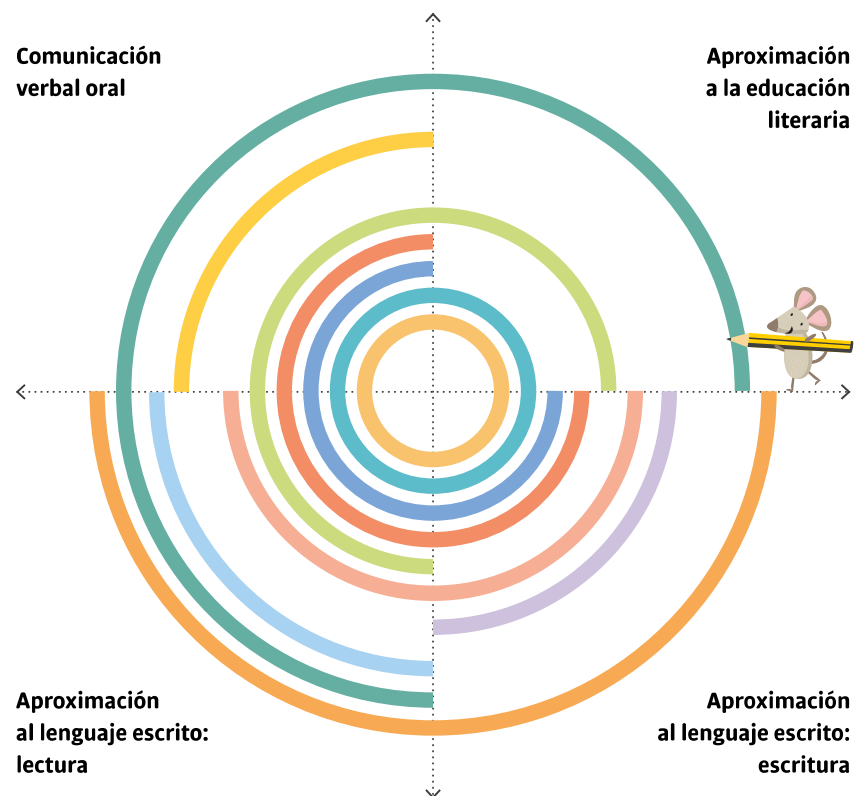
Accede a los **materiales de la sesión** con un solo clic.

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	¡A practicar!
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	¡A practicar!
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	¡A practicar!
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	¡A practicar!

### 2.º trimestre

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

### 3.º trimestre

81	82	83	84	85	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	¡A practicar!			116	117	118	119	120			
Evaluación final												

## ¿Cómo se organizan las sesiones de Ludiletras?

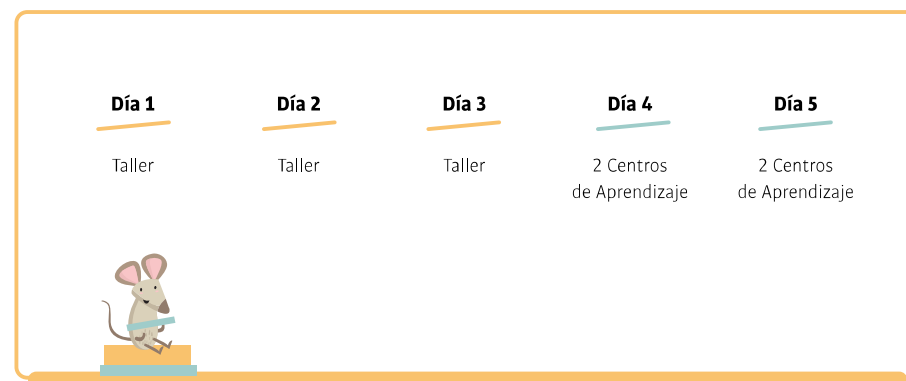
En Ludiletras se alternan sesiones taller con sesiones de centros de aprendizaje.

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.

### Sólo mayúsculas

3 años

**T1**  
Trazos

**T2**  
Trazos  
I, U, A

**T3**  
Trazos  
E, O

### Mayúscula y minúscula

4 años

**T1**  
Trazos  
I-i, U-u, A-a

**T2**  
Trazos  
E-e, O-o, L-l

**T3**  
Trazos  
M-m, P-p, S-s

### Mayúscula y minúscula

5 años

**T1**  
A-a, E-e, I-i, O-o, U-u,  
L-l, S-s, M-m, P-p, T-t,  
N-n, Ñ-ñ, D-d, F-f

**T2**  
B-b, V-v, R-r, RR-rr, C-c,  
K-k, QU-qu, C-c, Z-z,  
H-h, CH-ch

**T3**  
G-g, GU-gu, J-j, LL-ll,  
Y-y, X-x, W-w

# SESIÓN 31

## TALLER DE LECTURA

### Objetivo

- Desarrollar la discriminación visual.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 31.

#### myroom

- Tarjetas de aprendizaje: trazos; abecedario; ludigestos; grupos vocálicos; tarjetas de sonidos.
- Recursos lingüísticos: *Poema de la a*.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos: vocales.

#### Otros

- Papel de embalaje.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Proyección y lectura de *Poema de la a* de myroom:** se lee el poema para los alumnos. Estos deben identificar la letra *a* en el texto.

### Desarrollo

#### Concienciación fonológica

- **Presentación de la *a*:** se presenta el ludigesto de la *a* y se explica lo que representa (fonema /a/ y letra *a*). Se puede ejemplificar a partir de la palabra «avión». Primero, se pronuncia la palabra lentamente varias veces; después, únicamente el fonema inicial /a/. A continuación, los alumnos deben emitir una onomatopeya que contenga el sonido dominante (el quejido de un niño, «jaayyy!», el rebuzno de un burro, «híaaa...»).
- **Identificación de la letra *a* a partir de las tarjetas de sonidos de las vocales de la *Caja de aula*.** Después, los alumnos deben buscar la letra *a* en los nombres de los miembros de su familia. Para ello, se escriben todos los nombres en la pizarra y un alumno debe rodear la letra *a*. Al pronunciar cada nombre, se hacen los ludigestos que se conocen.

#### Representación de trazos

- **Trazo de la *a*:** se escribe la letra *a* en mayúscula y en minúscula en la pizarra verbalizando los trazos. A continuación, los alumnos realizan en el aire el trazo de la *a* minúscula. Después, identifican los trazos necesarios para escribir la *a* mayúscula.
- **Libro del alumno:** realización de la página 31.

### Para acabar

- **Reconocimiento y reproducción de patrones vocálicos** en la pizarra («uiauiuia», «auiuiaui...»).

### ¿Por qué es importante crear un mural de la «a»?

Crear un mural de la *a* en este momento facilitará la conexión de los aprendizajes obtenidos con los que se obtendrán a lo largo del curso. Es importante colocar la *a* mayúscula y minúscula 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.

### Ludigesto y trazo de la «a»

Realizar el sonido de la vocal y su ludigesto mientras se llevan a cabo las actividades ayuda a los alumnos a discriminar auditivamente si el nombre contiene dicha vocal. También es importante verbalizar los trazos de la letra mientras se escribe para interiorizar la direccionalidad del trazo. Todos los trazos se encuentran en las páginas iniciales de la **Guía del maestro**.

### Atención a la diversidad

#### Oxígeno:

- En la actividad de identificación de la *a* se pueden escribir los nombres de los familiares en mayúscula.

#### Reto:

- En la actividad de identificación de la *a* se puede invitar al alumno a que reconozca si la letra está al principio, en el medio o al final del nombre propio.

### Evaluación

- Reconoce la letra *a* en textos escritos.

### Notas

---

---

---

# SESIÓN 33

## TALLER DE GRAFOMOTRICIDAD

### Objetivo

- Iniciarse en el lenguaje escrito.

### Material

#### Trazalettras

#### Pizarra mágica

#### Libro del alumno

- Página 32.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.

#### myroom

- Tarjetas de aprendizaje: trazos; abecedario; ludigestos; grupos vocálicos; tarjetas de sonidos.

#### Otros

- Nombres de los alumnos para recortar.
- Nombres de los alumnos en mayúscula dentro de pauta.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.

### Prevención de dificultades

- **Reconocimiento de miembros (izquierda y derecha):** se colocan diferentes tarjetas de sonidos de la **Caja de aula** en el suelo; los alumnos deben saltar sobre cada tarjeta mientras dicen el nombre de la letra que está representada. Inicialmente se puede trabajar con ambos miembros (izquierdo y derecho) y con propuestas abiertas para averiguar cuál es el predominio lateral de cada alumno.

### Desarrollo

#### Escritura

- **Confección del nombre:** los alumnos observan las tarjetas con su nombre y las recortan por las líneas. Después, confeccionan el nombre como si fuera un rompecabezas.
- **Iniciación a la escritura del nombre:** los alumnos deben escribir su nombre en la **Pizarra mágica** utilizando como guía la tarjeta del nombre escrito en mayúscula.
- **Libro del alumno:** realización de la página 32.

#### Ludideletreo

- **Ludideletreo de nombres:** los alumnos ludideletrean sus nombres en voz alta. También se les puede animar a que digan cuál es la primera y la última letra.

### Para acabar

- **Descripción de nombres de compañeros:** los alumnos deben tratar de adivinar distintos nombres a partir de las pistas que debe proporcionar un compañero: «Es el nombre de una niña», «Empieza por...», «Sigue por...», «Acaba por...», «Tiene cinco letras».

## Escritura del nombre

El aprendizaje del nombre debe abordarse poco a poco, de manera que los alumnos otorguen un valor diferenciado a cada una de las partes que lo componen. A través de las diferentes etapas, el alumnado se encontrará con diferentes retos, por ello, es importante motivarlos continuamente utilizando diferentes técnicas y materiales, por ejemplo, repasando el nombre con la yema del dedo, pintura de dedos, pincel, con pegatinas, lápices de colores...

## ¿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 puntearlo 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**.

## Atención a la diversidad

### Oxígeno:

- En la actividad del ludideletreo de nombres, los alumnos pueden ayudarse de los ludigestos.

### Reto:

- En la actividad del ludideletreo de nombres se puede preguntar cuántas letras tienen los nombres y clasificarlas en función del número de letras.

## Notas

## Evaluación

- Escribe su nombre con la ayuda de soportes visuales.



# SESIÓN 34

## CENTROS DE APRENDIZAJE

### Objetivo

- Desarrollar la psicomotricidad fina.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 33.

#### myroom

- Recursos lingüísticos: *Una de gatos*, de Gloria Fuertes.
- *Tabla de letras* (1, 2).
- *Tabla de números* (1, 2).
- Tarjetas de aprendizaje: trazos; abecedario; ludigestos; grupos vocálicos; tarjetas de sonidos

#### Otros

- Cartulinas negras.
- Papel blanco y papeles de colores.
- Adhesivos rojos.
- Tijeras, cola, ceras y lana.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura del poema *Una de gatos*, de Gloria Fuertes, de myroom** para los alumnos. Estos deben tratar de repetir el poema marcando el ritmo con las manos y los pies y balanceando el cuerpo.

### Centros de aprendizaje

#### Biblos

- **Lectura de letras** de la *Tabla de letras* de myroom de izquierda a derecha y moviendo únicamente los ojos. Se debe empezar despacio y, si es demasiado fácil, aumentar la velocidad. Cuando todos los alumnos lean a una velocidad media, se puede aumentar la velocidad. Si sobra tiempo, se repite la actividad con la *Tabla de números*.

#### Caleidoscopio

- **Libro del alumno *Papel y cola (Una de gatos)*:** realización de la página 33. Primero, los alumnos deben recortar una cabeza con orejas, un tronco, unas patas y una cola y, después, pegar todos los elementos para formar un gato en el papel blanco empezando por el tronco. Después, deben recortar los ojos utilizando un papel de color y pegarlos. Pueden añadir detalles con ceras. Por último, deben colocar el bigote y la nariz utilizando lana y un adhesivo rojo.

### Para acabar

- **Veoveo:** se puede jugar, primero, con una palabra que contenga la *a* y, después, con palabras que contengan la *i* o la *u*.

## ¿Cómo se puede reforzar la oculomotricidad?

A lo largo del curso se practica el **seguimiento**, que es la habilidad para seguir un objeto con los ojos de forma rápida y precisa sin ayudarse del movimiento de la cabeza; el **movimiento sacádico**, que es el movimiento voluntario de los ojos que se usa para dirigir la mirada a un objeto y la **fijación**, que se da cuando los ojos permanecen quietos durante períodos de tiempo breves tras cada movimiento y permite enfocar para asimilar la información visual. Estos movimientos es necesario para leer y escribir, pero también para recortar, pinchar, saltar o jugar a la pelota.



## 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 Biblos y permitir a los alumnos que trabajen de manera autónoma en Caleidoscopio.

## Atención a la diversidad

#### Oxígeno:

- En el centro de aprendizaje Biblos se puede utilizar la *Tabla de letras* y la *Tabla de números 1*.

#### Reto:

- En el centro de aprendizaje Biblos se puede utilizar la *Tabla de letras* y la *Tabla de números 2*.



## Evaluación

- Adquiere control en sus dedos y manos de forma progresiva.

## otas

---

---

---



## SESIÓN 35

### CENTROS DE APRENDIZAJE

#### Objetivo

- Practicar la discriminación visual.

#### Material

##### Libro del alumno

- Página 34.

##### myroom

- Recursos lingüísticos: Poema de la a.
- Tarjetas de aprendizaje: trazos; abecedario; ludigestos; grupos vocálicos; tarjetas de sonidos.

##### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.
- Tren de las vocales y Vagón de la a.

##### Otros

- Revistas y periódicos.
- Cartulinas.
- Tijeras y cola.

### Actividades

#### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Proyección y lectura del Poema de la a** de myroom para los alumnos. Estos deben identificar la letra **a** en el texto.
- Juego de ecos rítmicos acompañados de palmadas («a a a», «a aa a aa», «aaa aa aaa aa») o de ecos rítmicos con distintas entonaciones («¡Ah! ¡Ah! ¡Ah! ¡Ah!», «¿Ah? ¿Ah? ¿Ah? ¿Ah?», «¡Ah! ¿Ah? ¿Ah? ¡Ah!»).

#### Centros de aprendizaje

##### Ágora

- **Un tren cargado de...:** se colocan en medio el Tren de las vocales y el Vagón de la a de la **Caja de aula** y se van destapando las tarjetas de sonidos de la **Caja de aula**. Los alumnos deben identificar si la palabra que aparece en la tarjeta empieza por **a** e introducirla en el vagón en caso afirmativo. El juego continúa hasta que se agote el tiempo.

##### Grafosfera

- **Búsqueda de palabras con la a** en revistas y periódicos. Cada grupo debe recortarlas y pegarlas en una cartulina.

#### Para acabar

- Lectura de las palabras de las cartulinas creadas en Grafosfera. Los alumnos deben reproducir el ludigesto cuando discriminen auditivamente el fonema /a/. Por último, se escoge una palabra de cada cartulina, se rodea la vocal y se añade al mural de la a.
- **Libro del alumno:** realización de la página 34. Se leen de manera conjunta las palabras de manera previa al trabajo individual.

### ¿Por qué es importante la percepción visual para aprender a leer?

Para leer hay que reconocer los grafemas, asociarlos a los fonemas e interpretar el contenido del texto. La percepción visual es una habilidad de análisis visual que permite discriminar, identificar y analizar aquello que se percibe visualmente y que es clave dentro del proceso lector. En este sentido, es importante observar si los alumnos progresan en la discriminación entre letras y números, entre mayúsculas y minúsculas...

#### 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.



### 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 Grafosfera. Es importante ofrecer materiales y propuestas con distintos niveles de dificultad para atender los diferentes ritmos de aprendizaje del aula.



### Evaluación

- Identifica la grafía «a» en diferentes formatos.

### Notas

---

---

---



# SESIÓN 36

## TALLER DE GRAFOMOTRICIDAD

### Objetivo

- Practicar el trazo de las letras.

### Material

#### Pizarra mágica

#### Libro del alumno

- Página 35.

#### myroom

- Recursos lingüísticos: *Trabalenguas de la a*.
- Tarjetas de aprendizaje: trazos; abecedario; ludigestos; grupos vocálicos; tarjetas de sonidos.
- Plantilla de la *a* minúscula y mayúscula.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos: *a*.

#### Otros

- Bandeja con serrín.
- Plastilina.
- Papel de embalaje.
- Rotuladores.
- Lana.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura del *Trabalenguas de la a*** de **myroom** junto a los alumnos y de manera pausada. Estos deben decir el trabalenguas varias veces, identificar la letra que más suena, las palabras similares y las palabras iguales.

### Desarrollo

#### Representación de trazos

- Seguimiento del trazo de la vocal *a* en el aire, primero de manera libre y, después, al ritmo de distintas canciones.
- **Trazo de la *a*** mayúscula y minúscula en la pizarra mientras se verbalizan los trazos. Se invita a algunos a alumnos a repetir la dinámica en la pizarra.
- **Espacios sensoriales:**
  - Espacio 1: los alumnos realizan los trazos de la *a* mayúscula y minúscula con el dedo en una bandeja con serrín, arena o harina.
  - Espacio 2: los alumnos crean la *a* mayúscula y minúscula con churros de plastilina.
  - Espacio 3: los alumnos escriben en gran formato la *a* mayúscula y minúscula en la pizarra o en un papel de embalaje colgado en la pared.
  - Espacio 4: los alumnos crean la letra *a* mayúscula y minúscula con lana.
  - Espacio 5: los alumnos realizan los trazos de la *a* mayúscula y minúscula en la **Pizarra mágica** usando la plantilla de la *a* minúscula y mayúscula.
- **Libro del alumno:** realización de la página 35.

### Para acabar

- **Lectura de un cuento de la biblioteca de aula** escogido por los alumnos y de manera pausada.

## ¿Para qué sirve la estimulación sensorial?

El aprendizaje en edades tempranas se da a través de la estimulación sensorial, por este motivo, es imprescindible generar situaciones que permitan a los alumnos explorar a través de los sentidos. Repasar el relieve de letras hechas con lana o plastilina ayuda a interiorizar la direccionalidad del trazo de las letras, por ello, es importante escoger materiales con diferentes texturas.



## 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.

## Atención a la diversidad

### Oxígeno:

- Se puede reforzar la direccionalidad de los trazos de la *a* con **Trazalettras**.

### Reto:

- Se puede pedir a los alumnos que escriban una palabra que empiece por *a* o que la contenga en el **Libro del alumno** y que dibujen aquello que representa.



## Evaluación

- Escribe la letra *a* atendiendo al trazo.

## Notas

---

---

---

# SESIÓN 37

## TALLER DE COMUNICACIÓN

### Objetivo

- Participar en situaciones comunicativas.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 36.

#### myroom

- El libro del protagonista.
- Tarjetas de aprendizaje: trazos; abecedario; ludigestos; grupos vocálicos; tarjetas de sonidos.

#### Otros

- Bloques lógicos.
- Cuentos de la biblioteca de aula.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **El libro del protagonista:** el alumno que se llevó a casa el libro la semana anterior presenta el trabajo de un miembro de su familia. Se puede guiar la actividad a través de las siguientes preguntas: «¿A qué miembro de tu familia has elegido?», «¿De qué trabaja?», «¿Dónde trabaja?», «¿Con quién trabaja?», «¿Qué herramientas necesita?», «¿Cómo va vestido para ir trabajar?», «¿En qué consiste su trabajo?».

### Desarrollo

#### Actividad comunicativa

- **Lectura de un cuento sobre animales** para los alumnos. En un punto del relato, este debe interrumpirse y los alumnos deben continuar la historia.
- Creación en grupos de un animal de ficción del con bloques lógicos. Los alumnos deben inventar un nombre para su animal y un lugar de procedencia. Cada grupo presenta el animal que ha creado al resto de compañeros.

#### Dibujo dirigido

- **Libro del alumno:** realización de la página 36. En primer lugar, se muestra a los alumnos el dibujo del león que vamos a dibujar, después, se traza el dibujo en la pizarra verbalizando cada paso de manera que los alumnos lo copien al mismo tiempo: «Primero, dibujamos un aro que será la cabeza; después, dos iglús pequeños y dos iglús más grandes que serán las orejas; a continuación dibujamos la nariz, la boca y los ojos; coloreamos la cabeza y, para acabar, pintamos una melena espesa alrededor de la cabeza y le ponemos los bigotes».

### Para acabar

- Creación de nuevas partes del cuento que integren los animales que se han creado.

## ¿De qué sirve la repetición?

La neurociencia destaca la importancia de las repeticiones para crear nuevas sinapsis. Por ello, la relectura de un cuento ayuda a entender información compleja. La repetición permite a los alumnos centrarse en diferentes elementos del cuento y ofrece más ocasiones para hacer preguntas e hilar conceptos. Es importante generar preguntas que les hagan reflexionar y tomar conciencia de conceptos o detalles que no han tenido en cuenta en un primer momento.



## Dibujo dirigido

Durante el dibujo dirigido es importante verbalizar trazo por trazo mientras los alumnos los van realizando al mismo tiempo, hasta que integren el esquema completo. Es importante fomentar la creatividad de los alumnos de manera que incorporen los elementos que quieran para completar el dibujo.

## Momento clave

El libro del protagonista y los instrumentos 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

- El alumno protagonista se expresa oralmente con coherencia.



# SESIÓN 39

## CENTROS DE APRENDIZAJE

### Objetivo

- Participar en situaciones de diálogo.

### Material

#### Pizarra mágica

#### Libro del alumno

- Página 37.

#### myroom

- Recursos lingüísticos: *Adivinanza del invierno*.
- *Cenefas 1* y *Cenefas 2*
- Tarjetas de aprendizaje: trazos; abecedario; grupos vocálicos; tarjetas de sonidos.

#### Otros

- Papel cuadriculado.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura de *Adivinanza del invierno*** de myroom para los alumnos. Estos deben pensar en la solución a la adivinanza pero sin decirlo en voz alta.

### Centros de aprendizaje

#### Ágora

- **Rutina de pensamiento ¿Qué te hace decir eso?:** en primer lugar, se vuelve a leer *Adivinanza del invierno*, a continuación, los alumnos deben pensar en la solución y expresarla. Si es necesario, se guía a los alumnos a través de preguntas para que den con la solución (el frío). A continuación, los alumnos deben decir qué saben acerca del invierno; se anotan las respuestas. Una vez anotadas las respuestas, los alumnos deben responder a la siguiente pregunta: «¿Qué te hace decir eso?». Tras dialogar brevemente acerca del invierno, se analiza la adivinanza verso a verso para ayudar a los alumnos a justificar su respuesta. Por último, se compran las respuestas justificadas con los conocimientos previos de los alumnos y se resumen a modo de conclusión.

#### Caleidoscopio

- **Libro del alumno:** realización de la página 37. Los alumnos que vayan terminando, pueden hacer cenefas en la **Pizarra mágica** siguiendo el modelo de las plantillas *Cenefas 1* y *Cenefas 2*.

### Para acabar

- **Memorización y repetición de *Adivinanza del invierno*:** primero verso a verso y, después, de manera completa.

## ¿Para qué sirve la cultura de pensamiento?

La rutina de pensamiento *¿Qué te hace decir eso?* ayuda a los alumnos a describir sus ideas o conocimientos sobre un tema y a argumentarlos. Además, favorece que se compartan conocimientos entre iguales y que se respeten diferentes puntos de vista. Esta rutina es muy útil para introducir un tema y recopilar información con la que se puede trabajar a lo largo de las sesiones.



## Mejora de la gestión de aula

Es fundamental guiar presencialmente el centro de aprendizaje Ágora y permitir a los alumnos que trabajen de manera autónoma en Caleidoscopio. Es importante explicar las actividades y los materiales de manera previa. Al acabar la sesión, todos los grupos deben haber trabajado en los dos centros. También es recomendable juntar todos los grupos de Ágora cerca de la pizarra y crear dos espacios separados para Caleidoscopio. Es importante proporcionar materiales para hacer cenefas con distintos niveles de dificultad para atender los diferentes ritmos de aprendizaje del aula.

## Atención a la diversidad

### Oxígeno:

- Se pueden reforzar los contenidos en Caleidoscopio utilizando los patrones *Cenefas 1*.

### Reto:

- Se pueden ampliar los contenidos en Caleidoscopio utilizando los patrones *Cenefas 2*.



## Evaluación

- Respeta los turnos de palabra durante los diálogos planteados

## Notas

---

---

---

# SESIÓN 40

## CENTROS DE APRENDIZAJE

### Objetivo

- Desarrollar la concienciación silábica.

### Material

#### Libro del alumno

- Página 38.

#### myroom

- Recursos lingüísticos: Ojos de lata, de La Rua.
- El libro del protagonista.
- Tarjetas de aprendizaje: trazos; abecedario; grupos vocálicos; tarjetas de sonidos.

#### Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.
- Memory 1.

## Actividades

### Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura de Ojos de lata, de La Rua, de myroom** junto a los alumnos. Entre todos, se deben identificar las palabras repetidas y las que terminan igual.

### Centros de aprendizaje

#### Ludoteca

- **Memory 1 de la Caja de aula:** se colocan las tarjetas en filas con la ilustración boca abajo; por turnos, cada jugador levanta dos tarjetas. Si estas coinciden, el jugador se queda con la pareja de tarjetas; si no, las deja de nuevo en la fila. El juego continúa hasta que se agoten las tarjetas.

#### Grafosfera

- **Palmeo de palabras:** se coloca un mazo de tarjetas de sonidos en el centro de cada mesa; por turnos, cada alumno toma una tarjeta e identifica el número de sílabas de la palabra dando palmadas. El alumno se guarda la tarjeta. Al acabar la ronda, todo el grupo debe clasificar las palabras en función del número de sílabas.
- **Libro del alumno:** realización de la página 38.

### Para acabar

- **Proyección y lectura de Ojos de lata, de La Rua, de myroom.** Se lee la primera estrofa y se escoge una palabra que debe escribirse en la pizarra. Se palmean las sílabas junto a los alumnos y se cuenta el número de sílabas. Después, un alumno rodea las vocales de la palabra. Se repite la dinámica con diferentes palabras.

## ¿Por qué son importantes la rima y el ritmo de las palabras en el aprendizaje de la lectoescritura?

La lectura y la escucha de poesía rimada favorece la concentración y la memorización. La poesía es, además, una poderosa herramienta para estimular el aprendizaje y la creatividad; para aumentar y mejorar el vocabulario y para favorecer la memoria auditiva, rítmica y visual de los alumnos. Para fomentar la lectura, se puede pedir a los alumnos que recopilen poemas que conozcan y crear con ellos un rincón poético en el aula.



## Mejora de la gestión de aula

Es importante distribuir los materiales y explicar las actividades de manera previa. También es fundamental recordar las normas de convivencia durante los juegos. En esta sesión, es recomendable ir pasando por los diferentes grupos para apoyar a los alumnos y para observar la participación. Para facilitar la gestión del centro de aprendizaje Grafosfera, se puede llevar a cabo la actividad del **Libro del alumno** en gran grupo al finalizar los centros de aprendizaje.

## 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.

## Evaluación

- Separa en sílabas las palabras.

## Notas

---

---

---

## ¡A PRACTICAR!

Es recomendable no destinar más de una semana a este bloque de actividades. ¡A practicar! tiene la finalidad de atender a la diversidad del aula, por tanto, es importante escoger las actividades en función de si necesitan practicar, consolidar o ampliar, teniendo en cuenta su progreso.



### Aproximación a la educación literaria

#### Para practicar...

- La entonación, la pronunciación y el ritmo a través de distintos recursos lingüísticos: recitación del *Poema de la a* (s. 31) y (s. 35), repetición del *Trabalenguas de la a* (s. 36), la *Adivinanza del invierno* (s. 39) u *Ojos de lata* (s. 40).

#### Para consolidar...

- La escucha: escucha del poema *Una de gatos* (s. 34), relectura de cuentos sobre animales (s. 37), escucha del poema *Ojos de lata* (s. 40).

#### Para ampliar...

- El placer por la lectura de cuentos: los alumnos leen cuentos de la biblioteca de aula y los explican a sus compañeros.
- La invención de adivinanzas: invención de una adivinanza a partir de la *Adivinanza del invierno* (s. 39).



### Comunicación verbal oral

#### Para practicar...

- Las praxias lingüales: *Espejo de vocales* (s. 32), ecos rítmicos (s. 35) o emisión de onomatopeyas (s. 31).
- La identificación de sílabas y la segmentación de palabras en sílabas: *Grafosfera* (s. 40).
- La descripción de personajes: actividad comunicativa (s. 37).

#### Para consolidar...

- La discriminación y la pronunciación del fonema /a/: *Un barco cargado de...* (s. 32), *veoveo* (s. 34), *Ágora* (s. 35) o *Tren de las vocales* (s. 32).
- La discriminación de los fonemas /i/, /u/ y /a/: *Tren de las vocales* (s. 38).
- La claridad y el orden en la expresión oral: los alumnos que han presentado el *Libro del protagonista* pueden volver a explicar alguna parte.

#### Para ampliar...

- La identificación de la posición del fonema /a/ dentro de la palabra: *Tren de las vocales* (s. 32) y (s. 35).
- La descripción de compañeros: para acabar (s. 33).



### Aproximación al lenguaje escrito: lectura

#### Para practicar...

- Los movimientos sacádicos: *Biblos* (s. 34).

#### Para consolidar...

- Los ludigestos: *Abecedario*, de la PDI.
- La identificación de la letra *a* minúscula y mayúscula: lectura del *Poema de la a* (s. 31), reconocimiento de miembros (s. 33) o *Grafosfera* (s. 35).
- La concienciación fonológica: recortando las imágenes de la página 40 del Libro del alumno y pegándolas en la página 11 de la *Libreta portfolio de letras*.

- Las vocales trabajadas: patrones vocálicos (s. 31), discriminación visual (s. 38), *Ludoteca* (s. 40) o la página 39 del Libro del alumno.
- La lectura de nombres: concienciación fonológica (s. 31) o escritura (s. 33).

#### Para ampliar...

- La lectura y la discriminación visual: *Grafosfera* (s. 35), para acabar (s. 36) o lectura de palabras del mural de la *a*.
- Comparación de nombres: con las tarjetas de los nombres fijándose en la longitud y clasificándolos según su tamaño.
- Lectura de palabras usando *El libro del protagonista* de los alumnos.



### Aproximación al lenguaje escrito: escritura

#### Para practicar...

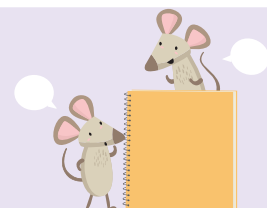
- La coordinación oculomaneal: *Papel y Cola (Flores de papel)* (myroom), juego de vocales (s. 38) o repaso de *Cenefas 3* (myroom) en la pizarra mágica.
- El trazo de la vocal *a* mediante diferentes materiales: representación de trazos (s. 31) y (s. 36) o *Trazaletras* de la PDI.
- El trazo de la vocal *a* con instrumento gráfico: usando la plantilla de la *a* minúscula y mayúscula (myroom) en la pizarra mágica.

#### Para consolidar...

- La escritura del nombre: escritura (s. 33) o para acabar (s. 38).

#### Para ampliar...

- La identificación de fonemas que forman el nombre: *ludideletreo* (s. 33).
- El trazo de la vocal *a* minúscula y mayúscula en pauta: usando la plantilla *Pauta 1* (myroom) en la pizarra mágica.
- La escritura: escritura de dos palabras del mural de la *a* en la página 12 de la *Libreta portfolio*.



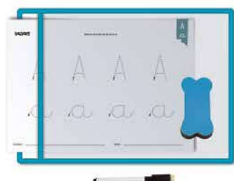
# Los materiales de Ludiletras

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 - 4 años

Durante este trimestre practicaremos los siguientes trazos de preescritura:



levantado



dormido



sentado



ventana



iglú



arco



inclinado



cruce



almenas



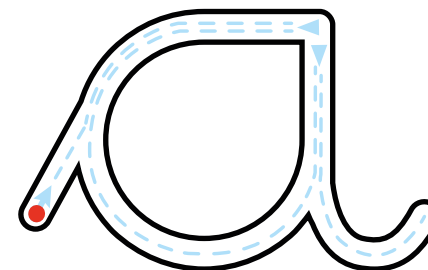
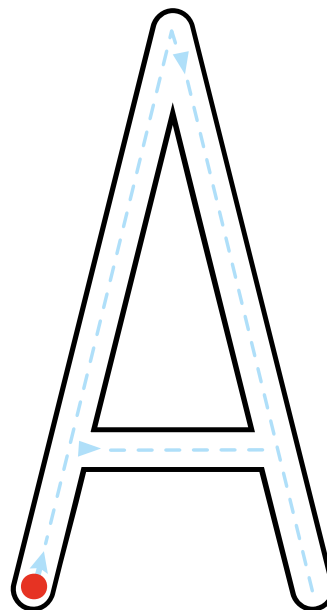
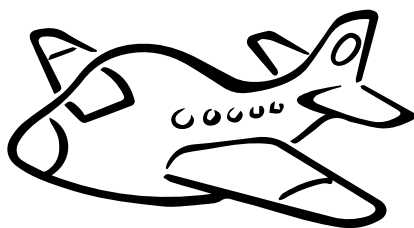
curvas

Y aprenderemos las siguientes letras:



Realiza el trazo de la vocal a.

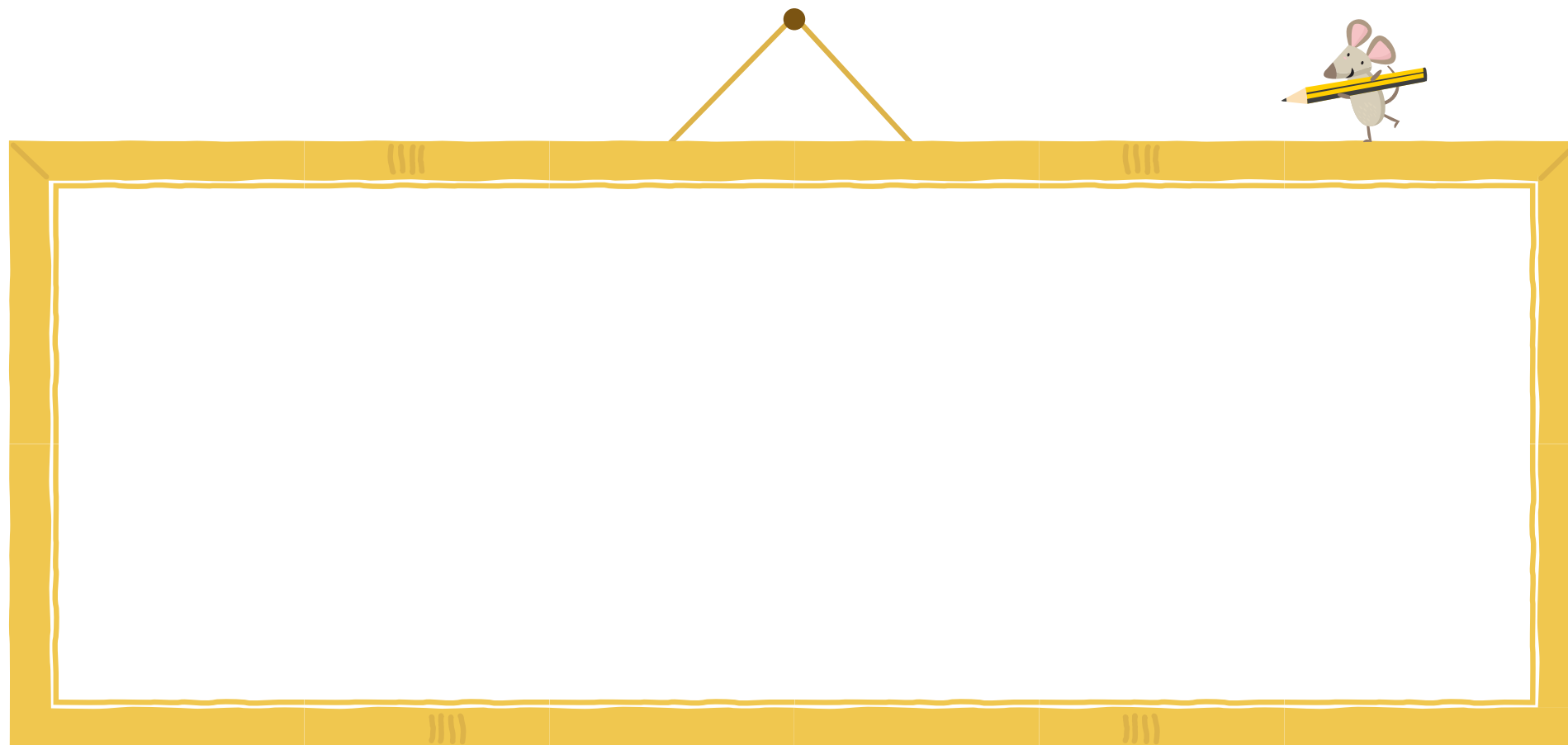
A  
a



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

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

Escribe tu nombre.



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

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

Crea un gato con papel.





Rodea todas las vocales *a* en mayúscula o en minúscula.

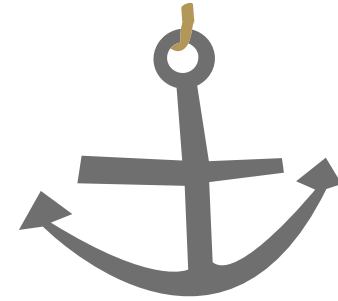
A  
a



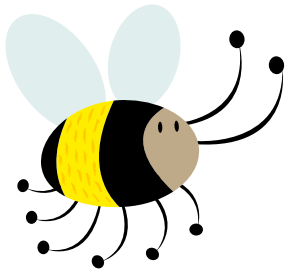
PELOTA



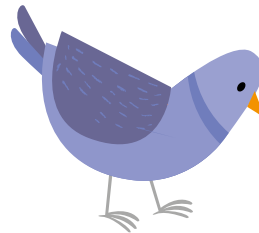
pirata



ANCLA



abeja



PALOMA



amapola

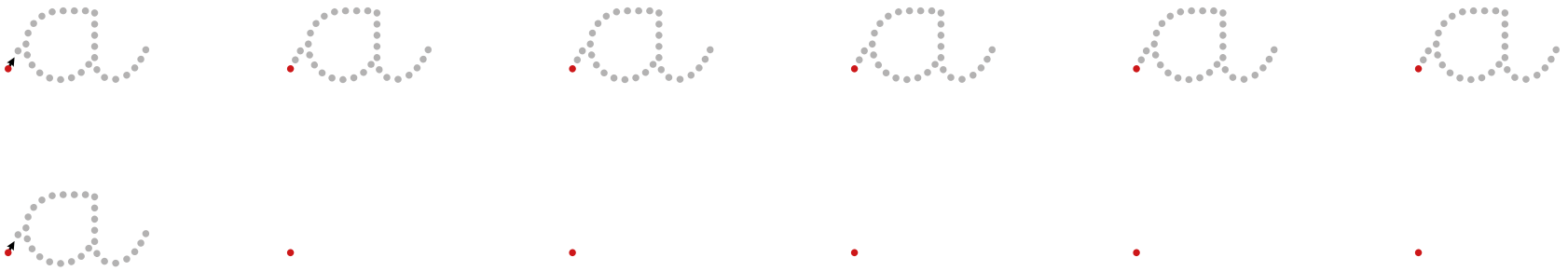
Nombre: \_\_\_\_\_

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



¿Conoces objetos que contengan la vocal *a*? Dibuja algunos.  
Luego repasa o traza la vocal *a*.

A  
a



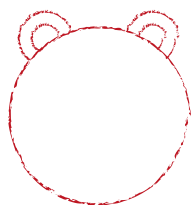
Nombre: \_\_\_\_\_

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

Dibuja la cara de un león.



1



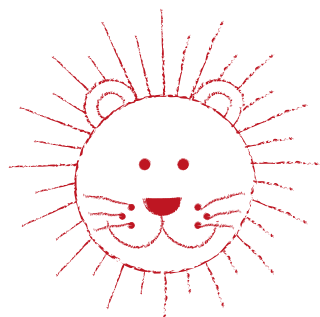
2



3



4



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

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

Lee y colorea la vocal *a* para ayudar a los piratas a llegar hasta el tesoro.



a	A	a	U	o	i	u	O
E	u	A	O	e	u	U	o
o	e	a	A	i	o	i	I
i	E	i	a	e	U	O	i
o	A	a	A	u	I		
o	i	e	a	o	E	i	o
e	E	u	a	A	A	a	A

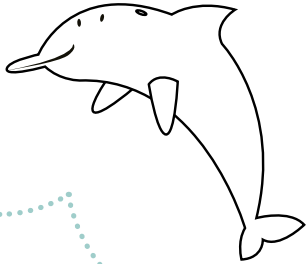
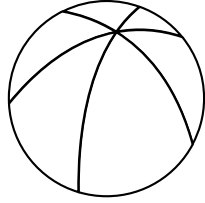


Nombre: \_\_\_\_\_

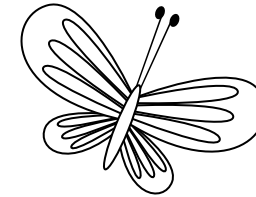
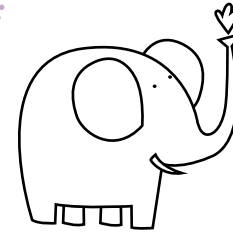
Fecha: \_\_\_\_\_

¿Cuántas sílabas tienen estas palabras? Colorea la intrusa de cada nube.

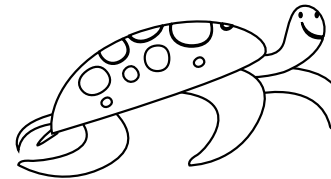
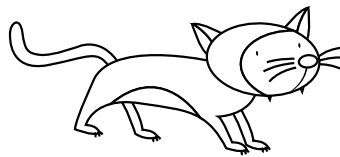
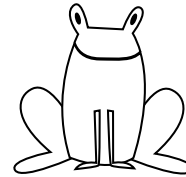
3



4



2

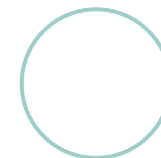
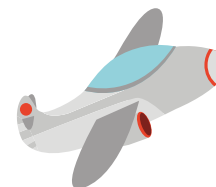
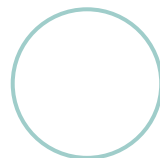
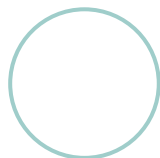
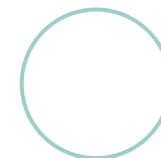
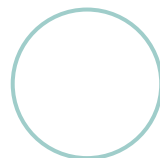
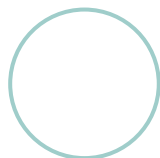
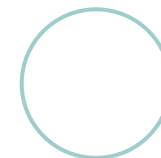
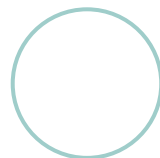


Nombre: \_\_\_\_\_

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

¿Por qué vocal empiezan estas palabras?  
Engancha la pegatina correspondiente en cada círculo.

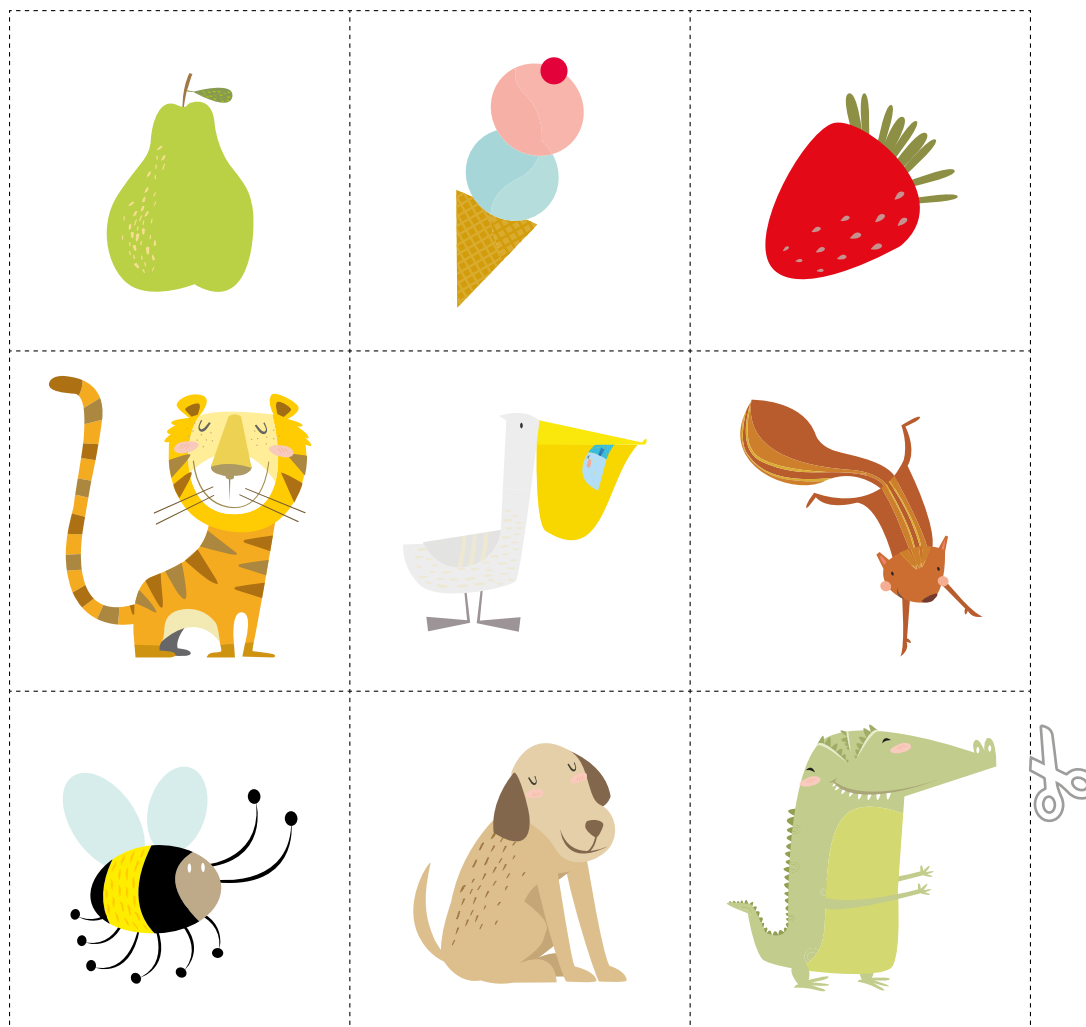
1



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

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

Recorta estos objetos y pégalos en tu libreta portfolio.







# Érase una vez... ¡la lectoescritura creativa!

Ludiletras propone **actividades sensoriales y lúdicas** desde todas las inteligencias múltiples.  
Con Ludiletras los niños manipulan, disfrutan y sienten que **se respeta su ritmo de aprendizaje**.



El **libro** que tienes entre tus manos **es solo una parte** de la sesión de aprendizaje.  
*Anima a tu hijo a que te explique a qué ha jugado hoy en el aula, ¡te sorprenderá!*



**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.

