

LUDI LetRAS



Lectura y escritura



tekman

Guía de muestra - 5 años (1.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 this, there's a search bar and a sidebar with 'Sesiones', 'Material', 'Aplicaciones', and 'Evaluación'. The main content area displays 'TI/Sesión 10' with a 'Guía del maestro' and 'Libro del alumno'. The 'Objetivo' section includes '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', 'Puzzleemos', '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.

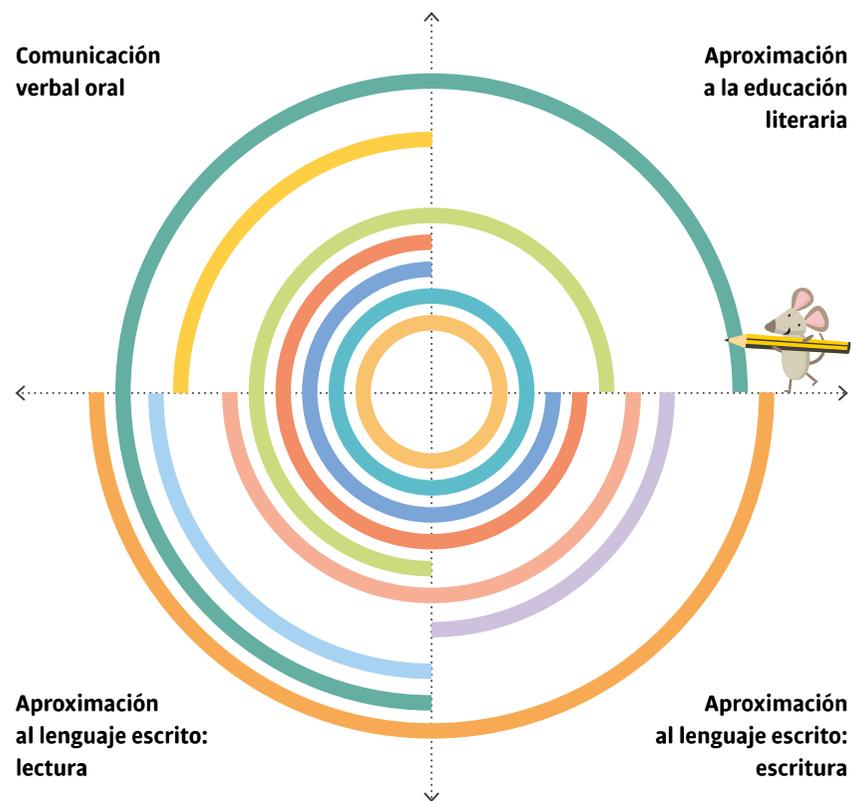
Accede a los **materiales de la sesión** con un solo clic.

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	¡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	¡A practicar!		
61	62	63	64	65	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	86	87	88	89	90	¡A practicar!		
91	92	93	94	95	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

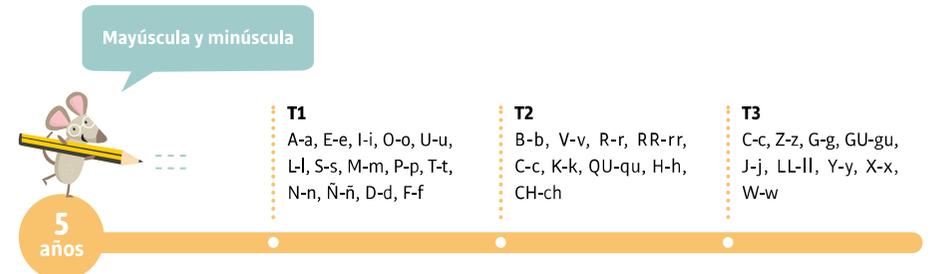
Es el espacio lúdico dedicado a la práctica de las habilidades lingüísticas trabajadas a través de juegos de cartas, dominó o memory.

¿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 46

TALLER DE GRAFOMOTRICIDAD

Objetivo

- Practicar la grafomotricidad.

Material

Libro del alumno

- Página 1.

Trazaletras

Letras móviles

myroom

- Tarjetas de aprendizaje: abecedario; ludigestos; tarjetas de sonidos.
- Recursos lingüísticos: *Trabalenguas de la b*.
- Nota informativa para las familias sobre el mural.

Caja de aula

- Tarjetas de sonidos: *b*.

Otros

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

Actividades

Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura del *Trabalenguas de la b* de myroom:** se lee el trabalenguas para los alumnos y se comprueba que han entendido el vocabulario. A continuación, estos deben decir el trabalenguas varias veces aumentando la velocidad.

Desarrollo

Representación de trazos

- **Presentación de la *b*:** se proyecta la página 1 del **Libro del alumno** y se presenta la letra *b* mientras se observa la palabra «barco». Primero, se pronuncia la palabra lentamente varias veces; después, únicamente el fonema inicial /b/. A continuación, se presenta el ludigesto y se simula y se verbaliza el trazo de la *b* en el aire.
- **Espacios sensoriales:**
Espacio 1: los alumnos realizan los trazos de la *b* con el dedo en una bandeja con serrín, arena o harina.
Espacio 2: los alumnos crean la *b* con churros de plastilina.
Espacio 3: los alumnos escriben en gran formato la *b* minúscula y mayúscula en la pizarra o en papel de embalaje con rotuladores.
Espacio 4: los alumnos crean la letra *b* con lana.
- **Libro del alumno:** realización de la página 1.

Escritura

- **Creación de palabras:** en parejas, los alumnos tienen que formar palabras con **Letras móviles** utilizando las vocales y las consonantes trabajadas hasta el momento («nube», «bota», «bolsa», «balón», «batido», «lobo», «botón», «beso»). A continuación, se leen de manera conjunta todas las palabras que los alumnos han compuesto.

Para acabar

- **Mural de la *b*:** se colocan en el mural algunas de las palabras creadas por los alumnos junto al *Trabalenguas de la b*.

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

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

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.

En casa

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

Notas

Evaluación

- Realiza los trazos de la letra *b* en diferentes formatos.



SESIÓN 47

TALLER DE COMUNICACIÓN

Objetivo

- Participar en actividades literarias.

Material

Libro del alumno

- Página 2.

myroom

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

Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.

Otros

- Caja con juguetes y muñecos.

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 te gusta mucho», «¿Qué piensa tu familia de ti?».

Desarrollo

Actividad comunicativa

- **Creación de un cuento:** por turnos y sentados en círculo, los alumnos deben inventar un cuento de manera que un alumno empiece y el que está a su izquierda lo continúe. Los alumnos pueden utilizar juguetes o muñecos que les permitan inventar la historia. Se puede aumentar el nivel dificultad animando a los alumnos a que introduzcan en el cuento determinadas palabras. Estas pueden escribirse previamente en la pizarra.

Concienciación fonológica

- **Segmentación de palabras en sílabas:** en primer lugar, se dicen en voz alta los nombres propios de todos los alumnos separando las sílabas y dando una palmada en cada sílaba. A continuación, se coloca un mazo de tarjetas de sonidos de la **Caja de aula** 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 2.

Para acabar

- **Identificación de sílabas en palabras:** se deben seleccionar y leer algunas tarjetas de sonidos y los alumnos deben identificar cuáles comienzan por la misma sílaba. Si aparecen palabras con la letra b, se añaden al mural.

¿Cuál es la importancia de inventar historias?

Inventar cuentos e historias desarrolla la imaginación y potencia la creatividad pero, además, estimula el gusto por la lectura y la escritura. Inventar cuentos de manera cooperativa y en voz alta permite a los alumnos incorporar nuevo vocabulario. Durante este tipo de dinámicas, es fundamental que se genere un clima de confianza y de seguridad que permita establecer conexiones entre compañeros.

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



Palmeo de sílabas

Separar palabras dando una palmada en cada sílaba permite a los alumnos asimilar la estructura silábica del lenguaje de manera consciente. Esto favorece el desarrollo de las habilidades de escritura y lectura y la fluidez en el uso de la lengua. Es importante introducir en las actividades un componente lúdico que permita a los alumnos jugar mientras aprenden.



Evaluación

- Aporta sus ideas durante la creación del cuento cooperativo.



SESIÓN 48

TALLER DE GRAFOMOTRICIDAD

Objetivo

- Practicar la escritura.

Material

Libro del alumno

- Página 3.

Letras móviles

myroom

- Tarjetas de aprendizaje: abecedario; ludigestos; tarjetas de sonidos.
- Recursos lingüísticos: *Adivinanzas de Navidad*.
- Canción *El abecedario*.

Otros

- Plastilina de dos colores.
- Tarjetas con los nombres de los alumnos.
- Papel de embalaje.
- Rotuladores de colores.

Actividades

Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura de Adivinanzas de Navidad de myroom** para los alumnos: los alumnos deben pensar en la solución a las adivinanzas y decirlas.

Desarrollo

Representación de trazos

- **Modelado del nombre con plastilina:** los alumnos tienen que modelar sus nombres con plastilina de dos colores utilizando un color para la mayúscula y otro para las minúsculas.
- **Escritura del nombre:** los alumnos deben escribir su nombre y el de los miembros de su familia, teniendo en cuenta la mayúscula, en diferentes columnas de un trozo grande de papel de embalaje.
- Descripción de familiares: los alumnos tienen que describir a algunos de sus familiares utilizando distintos adjetivos.

Escritura

- **Creación de palabras:** los alumnos tienen que formar palabras con **Letras móviles** utilizando las vocales y las consonantes trabajadas hasta el momento («nube», «bota», «bolsa», «balón», «batido», «lobo», «botón», «beso»). A continuación, se leen de manera conjunta todas las palabras que los alumnos han compuesto.
- **Libro del alumno:** realización de la página 3.

Para acabar

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

¿Por qué no es útil exigir a los alumnos que aprendan?

Anna Carballo afirma que las áreas cerebrales de las que dependen la lectura y la escritura maduran hasta los 6 o 7 años. Esto quiere decir que, hasta ese momento, el cerebro está evolucionando y, por tanto, carece de sentido trabajar la escritura y la lectura desde la coerción y la exigencia. Por el contrario, la doctora en neurociencia propone un aprendizaje a través de situaciones contextualizadas y experiencias de aprendizaje emocionalmente positivas que tengan siempre en cuenta los intereses y el nivel madurativo de los alumnos.

Si tienes más tiempo...

Tras describir a los familiares, se puede contar la cantidad de veces que aparece uno u otro nombre y hacer una gráfica de barras en la pizarra que muestre cuáles son los nombres que aparecen más y cuáles aparecen menos. También se puede moldear un abecedario de colores utilizando plastilina.

Atención a la diversidad

Oxígeno:

- Los alumnos pueden escribir los nombres de los familiares en mayúscula y rodear la primera letra de otro color. También pueden utilizar **Trazalettras** si es necesario.

Reto:

- Los alumnos pueden escribir su nombre y su primer apellido teniendo en cuenta las mayúsculas.

Notas

Evaluación

- Escribe utilizando la minúscula.



SESIÓN 49

CENTROS DE APRENDIZAJE

Objetivo

- Desarrollar la comprensión lectora.

Material

myroom

- Tarjetas de aprendizaje: abecedario; ludigestos; tarjetas de sonidos.
- Propuesta de lectura de l b.
- Instrumento de autoevaluación.

Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.

PDI

- Escribir palabras (nivel 1).

Actividades

Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura de la propuesta de lectura de myroom** para los alumnos: los alumnos deben pensar en la solución a las adivinanzas y decirlas. A continuación, un alumno voluntario debe leer una adivinanza para sus compañeros.

Centros de aprendizaje

Biblos

- **Lectura cooperativa:** un alumno inicia la lectura de una de las frases de la propuesta de lectura de la b, de **myroom**, y el de su izquierda explica qué ha entendido. La dinámica continúa por turnos hasta que todos los alumnos hayan leído e interpretado una frase. Se pueden compartir en gran grupo las dificultades con las que se han encontrado los alumnos. Al acabar, los alumnos se evalúan utilizando el instrumento de autoevaluación, de **myroom**.

Caleidoscopio

- **Escribir palabras (nivel 1) de la PDI:** los alumnos deben construir la palabra que indica la ilustración arrastrando las letras una a una.

Para acabar

- **Ludideleto de palabras:** se muestran algunas tarjetas de sonidos con letras que se hayan trabajado hasta el momento y los alumnos, por turnos, deben ludideletrear la palabra que representa la imagen. Se debe comprobar que los ludigestos son los correctos después de cada intervención y rectificar de manera conjunta siempre que sea necesario. Por último, se añade alguna palabra en el mural de la b.

¿Para qué sirve la lectura cooperativa?

La lectura cooperativa permite valorar diferentes aspectos relacionados con las habilidades de lectura: ¿los alumnos leen de manera cómoda o están cohibidos frente a sus compañeros? ¿Saben expresar sus ideas? ¿Respetan los turnos? ¿Llevan a cabo las funciones del rol que deben desempeñar? ¿Se ayudan entre ellos? El trabajo cooperativo es una herramienta de aprendizaje de igual a igual muy útil, por este motivo es fundamental otorgar un tiempo y un espacio a la autoevaluación del propio grupo.

Atención a la diversidad

Oxígeno:

Los alumnos pueden leer las palabras sueltas y los nombres de la propuesta de lectura de **myroom**.

Reto:

Los alumnos pueden leer las frases de la propuesta de lectura de **myroom**.

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 Biblos y permitir a los alumnos que trabajen de manera autónoma en Caleidoscopio. Si los alumnos tienen un nivel de autonomía suficiente, se puede permitir que trabajen solos y ofrecer apoyo siempre que sea necesario.



Evaluación

- Explica aquello que ha entendido durante la lectura de las frases.



SESIÓN 50

CENTROS DE APRENDIZAJE

Objetivo

- Desarrollar la lateralidad.

Material

Libro del alumno

- Página 4.

Letras móviles

myroom

- Tarjetas de aprendizaje: abecedario; ludigestos; tarjetas de sonidos.
- Propuesta de dictado de la b 1.
- Propuesta de dictado de la b 2.

Caja de aula

- Memory 1.
- Memory 2.
- Tarjetas de sonidos.

Otros

- Pandero o instrumento de percusión.
- Adhesivos rojos y verdes.

Actividades

Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.

Prevención de dificultades

- **Juego de lateralidad:** de pie, los alumnos deben levantar la mano izquierda o derecha según se les indique. A continuación, al tocar el pandero una vez, deben levantar la mano izquierda; al hacerlo dos veces, la derecha. Debe reforzarse la lateralidad realizando la misma dinámica utilizando el movimiento de la lengua o la dirección visual. Si es necesario, se puede pegar un adhesivo rojo en la mano izquierda y uno verde en la derecha para ayudar a los alumnos.

Centros de aprendizaje

Ludoteca

- **Memory (1 o 2) de la Caja de aula.**

Grafosfera

- **Dictado guiado:** En primer lugar, para practicar la asociación palabra-imagen, se eligen cinco tarjetas de la b de las tarjetas de sonidos de la **Caja de aula** que se hayan trabajado con anterioridad. Se lee cada palabra dos veces; los alumnos deben escuchar sin escribir. A continuación, deben componer la palabra mediante los ludigestos y con **Letras móviles**. Después, la escriben en la página 4 del **Libro del alumno**. Al acabar, se anotan en la pizarra las palabras del dictado y se propone a los alumnos que las observen y que corrijan aquello que sea necesario. Por último, se ludideletrean todas las palabras.

Para acabar

- **Diálogo sobre la actividad de Grafosfera:** «¿Cómo se sabe que una palabra no está bien escrita?»; «¿Cómo se sabe cómo hay que ordenarla?».

¿Por qué hacemos dictados guiados?

Los dictados son una actividad que permite practicar y consolidar la escritura. Es importante que el dictado sea una actividad motivadora y no una situación que provoque miedo. Durante esta etapa, los dictados permiten identificar en qué fase del proceso de lectoescritura están los alumnos; observar si relacionan sonido y grafía; si utilizan bien el instrumento gráfico o si están interiorizando la direccionalidad de las letras. Es importante respetar los ritmos de cada alumno y adaptar el dictado siempre que sea necesario.

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 Grafosfera y permitir a los alumnos que trabajen de manera autónoma en Ludoteca. También es recomendable juntar todos los grupos de Grafosfera cerca de la pizarra.

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

- Identifica el lado izquierdo y derecho.

Notas



SESIÓN 51

TALLER DE GRAFOMOTRICIDAD

Objetivo

- Construir frases de manera cooperativa.

Material

Libro del alumno

- Página 5.

Trazalettras

myroom

- Tarjetas de aprendizaje: abecedario; ludigestos; tarjetas de sonidos.
- Recursos lingüísticos: *Adivinanza de la v* y *Puzle de frases*.
- Nota informativa para las familias sobre el mural.

Caja de aula

- Tarjetas de sonidos: v.

Otros

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

Actividades

Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Lectura de Adivinanza de la v** de myroom para los alumnos. Estos deben pensar en la solución a la adivinanza y decirla.

Desarrollo

Representación de trazos

- **Presentación de la v:** se proyecta la página 5 del **Libro del alumno** y se presenta la letra v mientras se observa la palabra «vaso». Primero, se pronuncia la palabra lentamente varias veces; después, únicamente el fonema inicial /v/. A continuación, se presenta el ludigesto y se simula y se verbaliza el trazo de la v en el aire.
- **Espacios sensoriales:**
Espacio 1: los alumnos realizan los trazos de la v con el dedo en una bandeja con serrín, arena o harina.
Espacio 2: los alumnos crean la v con churros de plastilina.
Espacio 3: los alumnos escriben en gran formato la v minúscula y mayúscula en la pizarra o en papel de embalaje con rotuladores.
Espacio 4: los alumnos crean la letra v con lana.
- **Libro del alumno:** realización de la página 5.

Factoría de palabras

- **Puzle de frases, de myroom:** se organiza a los alumnos en seis grupos y a cada grupo se le entrega una parte de la frase. A continuación, el portavoz de cada grupo debe leer su parte en voz alta. Por último, todos los grupos deben ordenar las partes de la frase y decirla correctamente.

Para acabar

- **Diálogo sobre la v:** se dialoga junto a los alumnos sobre la letra v y se los anima a decir palabras que empiecen por v.

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

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

En casa

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

Notas

La «b» y la «v»

Es posible que, al animar a los alumnos a decir palabras que empiecen por v, surjan palabras que empiecen por b. Si esto ocurre, es importante clasificar en dos columnas en la pizarra todas las palabras que vayan saliendo en función de la letra por la que empiezan. También es recomendable comentar algunas normas mientras se escriben las palabras, como, por ejemplo, que después de m se escribe b y que después de n se escribe v. Es importante plantear las normas como una curiosidad y no como algo que los alumnos deben interiorizar de manera inmediata.



Evaluación

- Participa en la construcción de frases ordenadas y coherentes.



SESIÓN 52

TALLER DE COMUNICACIÓN

Objetivo

- Participar en situaciones de diálogo.

Material

Libro del alumno

- Página 6.

myroom

- *El libro del protagonista*.
- Tarjetas de aprendizaje: abecedario; ludigestos; tarjetas de sonidos.

Caja de aula

- Tarjetas de sonidos.

Otros

- Caja.
- Fotografías e imágenes.
- Objetos variados: coche de juguete, sombrero, guantes, silla de juguete, cuchillo, cama de juguete, prendas de vestir, medios de transporte de juguete.

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 te gusta mucho», «¿Qué piensa tu familia de ti?».

Desarrollo

Actividad comunicativa

- **Caja de tesoros:** se llena una caja con fotografías, imágenes y objetos variados y se van extrayendo uno a uno. Se pregunta a los alumnos por la utilidad o el uso de cada objeto que se saca y si se utiliza en casa o en la escuela. Los alumnos, por turnos, responden a las preguntas tratando de definir el objeto. Por último, se pueden clasificar los objetos en función de su uso.

Concienciación fonológica

- **Tarjetas de sonidos de la v:** se muestran a los alumnos sentados en círculo distintas tarjetas de sonidos de la **Caja de aula**; algunas con el sonido /v/ y otras sin él. Los alumnos deben decir si la palabra empieza por v. Si la respuesta es afirmativa, se pega en el mural. A continuación, se reparten cuatro tarjetas de sonidos a cada alumno y se coloca en medio la tarjeta de la v. Todos los alumnos que tengan una tarjeta que contenga la v tienen que colocarla encima.
- **Libro del alumno:** realización de la página 6.

Para acabar

- **Escucha de adivinanzas:** los alumnos, por turnos, deben proponer distintas adivinanzas a sus compañeros que tienen que tratar de averiguar la respuesta.

¿Por qué es tan importante la concienciación fonológica en el aprendizaje de la lectoescritura?

Tener conciencia lingüística es fundamental para adquirir las habilidades de lectoescritura. Para trabajar la discriminación auditiva, se plantean actividades de concienciación fonológica que estimulan el desarrollo de la audición. Las actividades que favorecen el desarrollo de la audición y la concienciación fonológica van desde la discriminación auditiva de fonemas, sílabas y palabras a la asociación de estímulos auditivos.

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



Mejora de la gestión de aula

Esta sesión está planteada para trabajar la expresión oral de manera central. Durante las interacciones de los alumnos, es importante ofrecer un buen modelo y ayudar a los alumnos a los alumnos a mejorar su expresión. La práctica estructurada y continuada permite a los alumnos aprender a desenvolverse y a hablar en público en un contexto seguro y significativo; estructurar el lenguaje, desarrollar la capacidad de escucha y mejorar el vocabulario.



Evaluación

- Respeta los turnos de palabra en los diálogos.



SESIÓN 53

TALLER DE LECTURA

Objetivo

- Conocer la estructura de un cuento.

Material

myroom

- Tarjetas de aprendizaje: abecedario; ludigestos; tarjetas de sonidos.

Actividades

Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Escucha de un cuento:** se escoge un cuento y se lee para los alumnos creando un clima de misterio y mostrando en todo momento las ilustraciones. Al acabar, se identifican entre todos los personajes que han aparecido.

Desarrollo

Cultura de pensamiento

- **Estrategia de pensamiento *Las partes y el todo:*** en primer lugar, se dialoga con los alumnos sobre el cuento expresando un resumen claro mediante la estructura (principio, medio y final) y las ilustraciones para ayudarlos a identificar con facilidad las partes de la historia. A continuación, se guía el diálogo a través de las siguientes preguntas: «¿Qué pasa al principio del cuento?», «¿Qué pasa en medio del cuento?», «¿Qué pasa al final?». Después, se recogen las conclusiones en el organizador gráfico y se anotan las tres partes del cuento (el todo). Por último, se observan las conclusiones y se genera un diálogo: «¿Qué pasaría si no existiera la segunda parte del todo, es decir, la parte del medio del cuento?». Se anotan las respuestas en el organizador gráfico.

Para acabar

- **Reflexión sobre la estrategia de pensamiento:** «¿Para qué sirve la estrategia de pensamiento?», «¿Se puede utilizar en otros momentos?», «¿En cuáles?», «¿Qué otras cosas están formadas por partes?».

¿Por qué es importante incorporar la cultura de pensamiento?

La estrategia de pensamiento *Las partes y el todo* permite a los alumnos desarrollar el pensamiento analítico gracias a la observación y a la identificación de todas las partes que componen un todo y a la comprensión de su relación y posibles interdependencias. Es recomendable utilizar las rutinas y estrategias de pensamiento en otros momentos para estimular el pensamiento crítico y creativo.

Momento clave

Esta sesión y los instrumentos evaluación permiten valorar y registrar el nivel de aproximación a la literatura infantil de los alumnos:

- ¿Muestra interés cuando escucha cuentos?
- ¿Sigue el hilo y comprende el argumento de los cuentos?
- ¿Explica el argumento y las escenas del cuento?
- ¿Lee cuentos y los explica?

Notas

Mejora de la gestión de aula

Es importante tener en cuenta cómo están colocados los alumnos durante el desarrollo de la estrategia de pensamiento para que todos puedan observar las ilustraciones con claridad y participen. Es fundamental escoger bien tanto el tipo de ilustraciones como el número de ellas en función del nivel madurativo de los alumnos. Por último, es recomendable que los alumnos conozcan el cuento para que puedan participar en el diálogo.

Evaluación

- Conoce las partes de un cuento y su finalidad.



SESIÓN 55

CENTROS DE APRENDIZAJE

Objetivo

- Desarrollar la discriminación gráfica y fonética.

Material

Libro del alumno

- Página 8.

myroom

- El libro del protagonista.
- Tarjetas de aprendizaje: abecedario; ludigestos; tarjetas de sonidos.
- Propuesta de lectura de la v.

Caja de aula

- Memory 1.

PDI

- Fotopalabra (nivel 1).

Actividades

Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.
- **Buscamos a alguien...** Se empieza el juego diciendo en voz alta: «Buscamos a alguien...». A continuación, se buscan distintas maneras de acabar la frase: «Cuyo nombre comience con la misma letra que el mío», «Que tenga los ojos del mismo color que yo», «Cuyo apellido comience por la misma letra que el mío». Por último, se anima a los alumnos a que respondan y a que completen las frases de manera similar.

Centros de aprendizaje

Caleidoscopio

- **Fotopalabra (nivel 1) de la PDI:** los alumnos tienen que escribir palabras a partir de ludigestos arrastrando las letras una a una.

Biblos

- **Lectura de palabras con v:** se entrega a los alumnos una tabla con tres columnas y las palabras de la propuesta de lectura de la v, de **myroom**. Si las palabras empiezan por v, se colocan en la primera columna; si la v está en medio, en la segunda; si está al final, en la tercera. Los alumnos deben leer de manera individual todas las palabras.
- **Libro del alumno:** realización de la página 36 de manera conjunta.

Para acabar

- **Diálogo sobre el mural de la b y la v:** «¿Hay más palabras con b que con v?», «¿Suenan diferente?», «¿Hay más nombres que empiezan por b o por v?», «¿Qué letra es más difícil de escribir?», «¿Con qué letra se escriben las palabras que terminan en -aba?».

¿Cómo se descubren los sonidos?

Desde la perspectiva sintético-fonética, el aprendizaje de la lectura y la escritura se realiza letra por letra, empezando por las vocales y continuando con las consonantes. El objetivo es que los alumnos aprendan el código alfabético como paso previo al aprendizaje de la lectura y que relacionen el grafema con el fonema. Inicialmente, se producen fonemas por separado, después, se forman palabras y, por último, se combinan para crear frases. Los ludigestos apoyan esta perspectiva a lo largo del programa.



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. Si los alumnos tienen un nivel de autonomía suficiente, se puede permitir que trabajen solos y ofrecer apoyo siempre que sea necesario.

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

- Identifica la posición de una letra en distintas palabras.

Notas



SESIÓN 54

CENTROS DE APRENDIZAJE

Objetivo

- Cooperar para conseguir un objetivo.

Material

Libro del alumno

- Página 7.

myroom

- Tarjetas de aprendizaje: abecedario; ludigestos; tarjetas de sonidos.
- *Cazadores de palabras*.
- *Leo lo que veo (1 y 2)*.
- Instrumento de evaluación del trabajo cooperativo.

Caja de aula

- *Leo lo que veo (1 y 2)*.
- *Memory 1*.

Actividades

Para empezar

- Pase de tarjetas de aprendizaje.

Prevención de dificultades

- **Memory 1 de la Caja de aula:** se esparcen algunas letras por el suelo y los alumnos deben identificar los pares de grafemas iguales. Se pueden introducir variables del juego, por ejemplo, identificar el grafema que no tiene pareja o identificar los grafemas de simetría opuesta.

Centros de aprendizaje

Ludoteca

- *Leo lo que veo (1 o 2)* de la Caja de aula.
- **Libro del alumno:** realización de la página 7 en grupo.

Grafosfera

- **Cazadores de palabras:** se explica a los alumnos que se van a convertir en cazadores de palabras. Se reparten las insignias con los distintos roles a cada equipo base y se destacan las funciones de cada uno de los miembros; se resaltan las normas (tiempo de juego, límites espaciales...); se observa la página del **Libro del alumno** que deberán completar y se explican las reglas del juego. A continuación, los alumnos deben salir a la caza de palabras. Deben *cazar*, al menos, una palabra con la letra v para añadirla al mural.

Para acabar

- **Puesta en común de Cazadores de palabras:** se ponen en común las palabras de los distintos grupos y se añaden las palabras con v al mural.
- Realización del instrumento de evaluación del trabajo cooperativo de **myroom** por grupos.

Leo lo que veo

Leo lo que veo es un juego de cartas a través del cual los alumnos ludideletrean y componen palabras en orden secuencial. Los alumnos tienen que escribir o confeccionar la palabra que aparece en el dibujo sin ningún tipo de apoyo auditivo por parte del maestro, por ello, el juego ejercita los dictados mudos y desarrolla la conciencia fonológica.

¿Por qué son importantes los roles en «Cazadores de palabras»?

Los roles propuestos en la actividad *Cazadores de palabras* deben ir rotando para ofrecer la posibilidad a los alumnos de desempeñar diferentes funciones. Es recomendable valorar y registrar cómo se van desarrollando. Si se desea trabajar o reforzar palabras concretas, se pueden colocar algunas tarjetas en el espacio de juego.

Atención a la diversidad

Oxígeno:

En la actividad *Leo lo que veo*, los alumnos pueden jugar con las cartas de consonantes que aún no están consolidadas al descubierto y el resto de consonantes y vocales boca abajo.

Reto:

En la actividad *Leo lo que veo*, los alumnos pueden jugar con todas las cartas con el dibujo boca arriba, de manera que tengan que ludideletrear todas las palabras.

Evaluación

- Asume su rol con una actitud positiva durante la actividad cooperativa.

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: *Trabalenguas de la b* (s. 46), adivinanzas de Navidad (s. 48), *Adivinanza de la v* (s. 51).

Para consolidar...

- La escucha y la recitación: *Trabalenguas de la b* (s. 46), adivinanzas de Navidad (s. 48), *Adivinanza de la v* (s. 51).

Para ampliar...

- El placer por la lectura de cuentos: lectura de cuentos de la biblioteca de aula.
- Invención de cuentos: actividad comunicativa (s. 47).
- Invención de adivinanzas: para acabar (s. 52).



Comunicación verbal oral

Para practicar...

- La identificación de sílabas y la segmentación de palabras en sílabas: concienciación fonológica (s. 47).
- La descripción de objetos: actividad comunicativa (s. 52).

Para consolidar...

- La discriminación y la pronunciación del fonema /b/: presentación de la *b* (s. 46), *Grafosfera* (s. 50), presentación de la *v* (s. 51), concienciación fonológica (s. 52).
- La descripción de personas: *Buscamos a alguien...* (s. 55).
- La fluidez y la utilización de vocabulario adecuado en los diálogos: para acabar (s. 51) y (s. 55).
- 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 /b/ dentro de la palabra en posición inicial, medial o final: tarjetas de sonidos de la *b* y la *v*.
- La entonación, la pronunciación y la gesticulación en la explicación: creación de un cuento (s. 47).
- La identificación de sílabas iguales: para acabar (s. 47).



Aproximación al lenguaje escrito: lectura

Para practicar...

- La lectura y la discriminación visual: *memory* (s. 50), *Leo lo que veo nivel 1* (s. 54).
- El ludideletreo de palabras: para acabar (s. 49).

Para consolidar...

- La lectura y la discriminación visual: *Leo lo que veo nivel 2* (s. 54), propuesta de lectura (s. 49), *Puzle de frases* (s. 51).
- La lectura de palabras: palabras del mural de la *b* (s. 46) y (s. 49), lectura del mural de la *v* (s. 55).

Para ampliar...

- La comparación de nombres: los alumnos utilizan las tarjetas de los nombres para fijarse en la longitud y clasificarlas según su tamaño.
- La lectura de palabras: *El libro del protagonista*.
- La lectura y la discriminación visual en palabras: *Leo lo que veo nivel 3* (s. 54).
- Lectura: *Trabalenguas de la b* (s. 46), adivinanzas (s. 48), (s.49) y (s. 51).



Aproximación al lenguaje escrito: escritura

Para practicar...

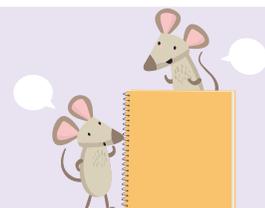
- El desarrollo de la lateralidad: para empezar (s. 50).
- El trazo de las consonantes *b* y *v* con diferentes materiales: representación de trazos (s. 46) y (s. 51), *Trazaletras* de la PDI.
- El trazo de las letras *b* y *v* con instrumento gráfico: los alumnos usan el *Trazaletras* y la plantilla de la *b* (1) y de la *v* (1), de *myroom*, en la pizarra mágica.

Para consolidar...

- La escritura del nombre: (s. 48).
- La escritura de palabras: *Letras móviles* (s. 46) y (s. 48), *Grafosfera* (s. 50), *Caleidoscopio* (s. 49), *Fotopalabra (nivel 2)* de la PDI.
- El trazo de las letras *b* y *v*: los alumnos usan la plantilla de la *b* (2) y de la *v* (2), de *myroom*, en la pizarra mágica;
- escritura de dos palabras del mural de la *b* y dos palabras del mural de la *v* en la página 12 de la *Libreta portfolio de letras*.

Para ampliar...

- La escritura de palabras con *b* y *v*: *Factoría de palabras* (s. 51), *Fotopalabra (nivel 2)* de la PDI, *Cazadores de palabras* (s. 54).
- La escritura de nombres: (s. 48).
- La escritura de palabras con *b* y *v*: los alumnos usan la plantilla de la pauta, de *myroom*, en la pizarra mágica para escribir palabras.
- La reflexión sobre la escritura: para acabar (s. 50) y (s. 51).



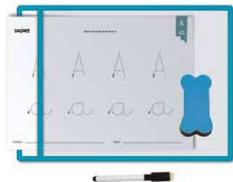
Los materiales de Ludiletras

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

Con situaciones
de aprendizaje



tekman

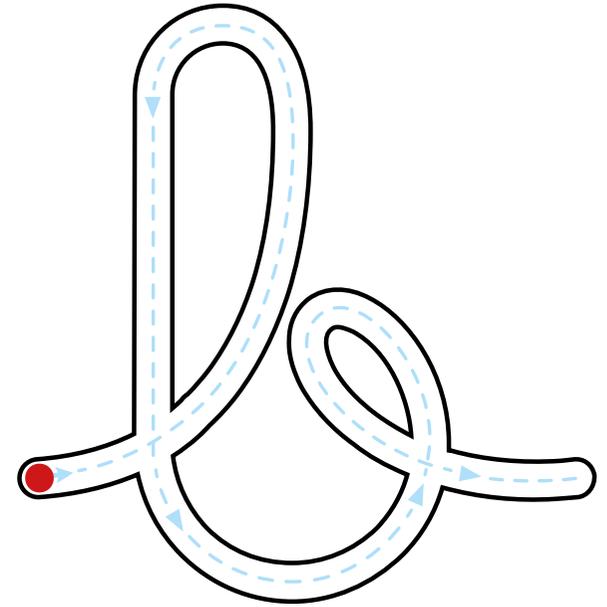
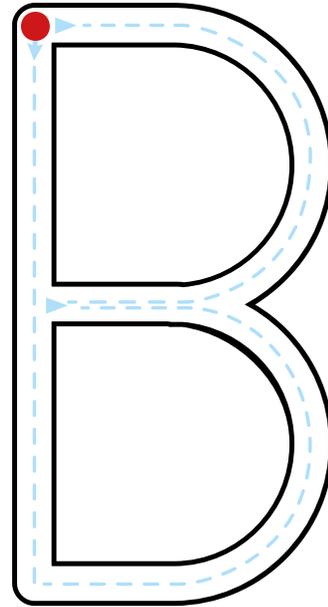
Libro de muestra - 5 años (1.º trimestre)

Durante este trimestre practicaremos las siguientes letras:

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.

1 LUDILETRAS

Observa el ludigesto y su imagen. Resigue y escribe la letra b.



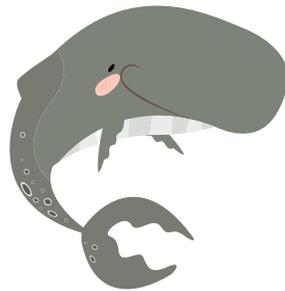
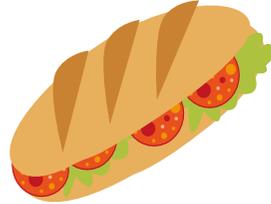
barca

Handwriting practice lines consisting of two solid blue lines and a dashed blue middle line. On the left, there is a large uppercase 'B' and a lowercase 'b' for tracing. To the right, there are several red dots placed on the top solid line, serving as starting points for writing the letter 'b'.

Nombre: _____

Fecha: _____

Une con una línea las palabras que comienzan con la misma sílaba.



Nombre: _____

Fecha: _____

Completa las palabras.

B
b

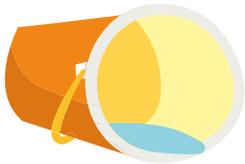
b



b



n



c



l



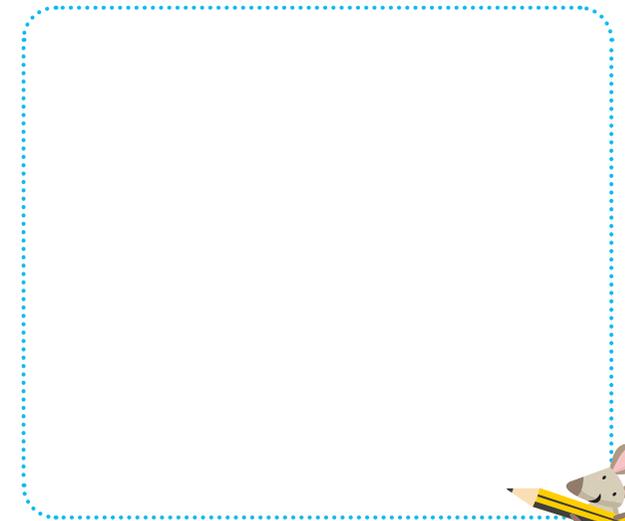
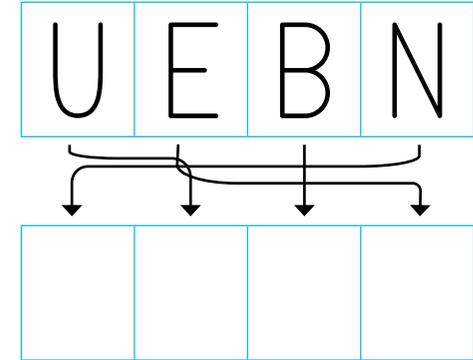
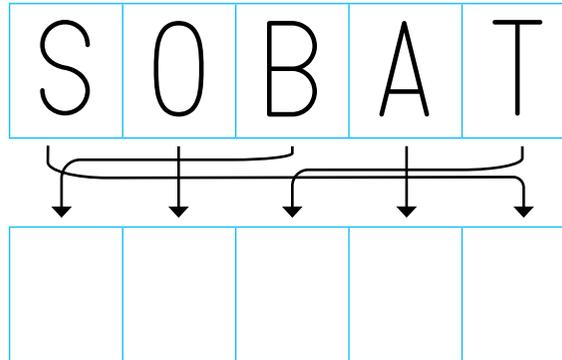
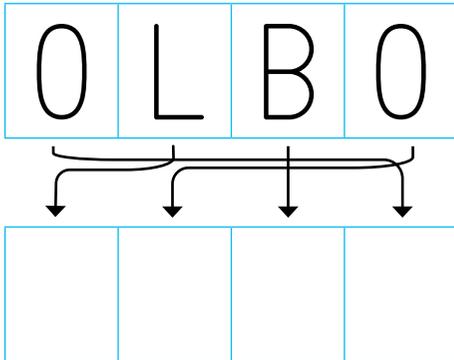
a

Nombre: _____

Fecha: _____

Ordena las letras para formar palabras y dibuja.

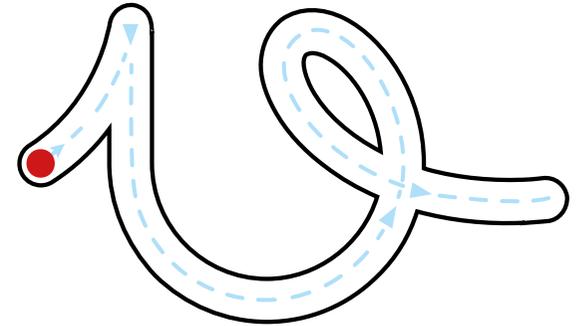
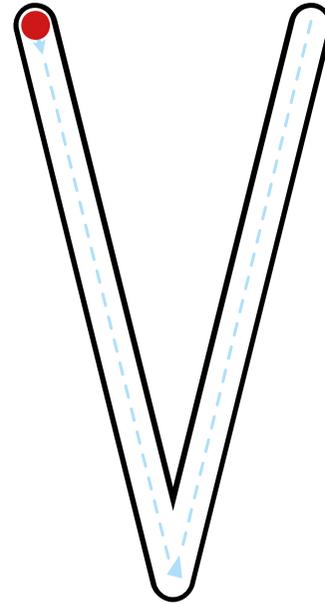
B
b



Nombre: _____

Fecha: _____

Observa el ludigesto y su imagen. Resigue y escribe la letra v.



vase

Handwriting practice lines with a dotted uppercase 'V' and a dotted lowercase 'v' for tracing.

Nombre: _____

Fecha: _____

Relaciona cada nombre con su dibujo.



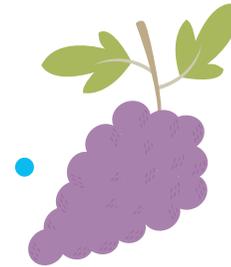
pavo •

violín •

vestido •

vaso •

uvas •



Busca en la sopa de letras los nombres de estos dibujos y escríbelos.





V	I	O	L	E	T	A
A	P	A	P	T	I	S
S	A	N	A	V	E	O
O	M	R	V	S	T	A
T	A	P	O	M	N	L





V

Nombre: _____

Fecha: _____

Ludideletrea y escribe las palabras.



Seven light blue rectangular boxes for writing.



Five light blue rectangular boxes for writing.



Six light blue rectangular boxes for writing.

Nombre: _____

Fecha: _____

Relaciona las palabras que se repiten.



balón

beso

nave

nube

vaso

vela



Nombre: _____

Fecha: _____

Handwriting practice area with 10 sets of horizontal lines. Each set consists of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line.

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.