

Proyectos para la comprensión

Todos los proyectos de Ludiletras se construyen alrededor de temáticas que van más allá de la lengua, así como actividades competenciales para **desarrollar las habilidades lingüísticas** en contextos realistas y significativos. Integran actividades para el desarrollo de todos los aspectos lingüísticos y se secuencian entre proyectos.

Plan lector integrado

Ludiletras integra los libros de lectura en sus proyectos, trabajando un libro por curso. ¡Tus alumnos descubrirán el placer de la lectura!

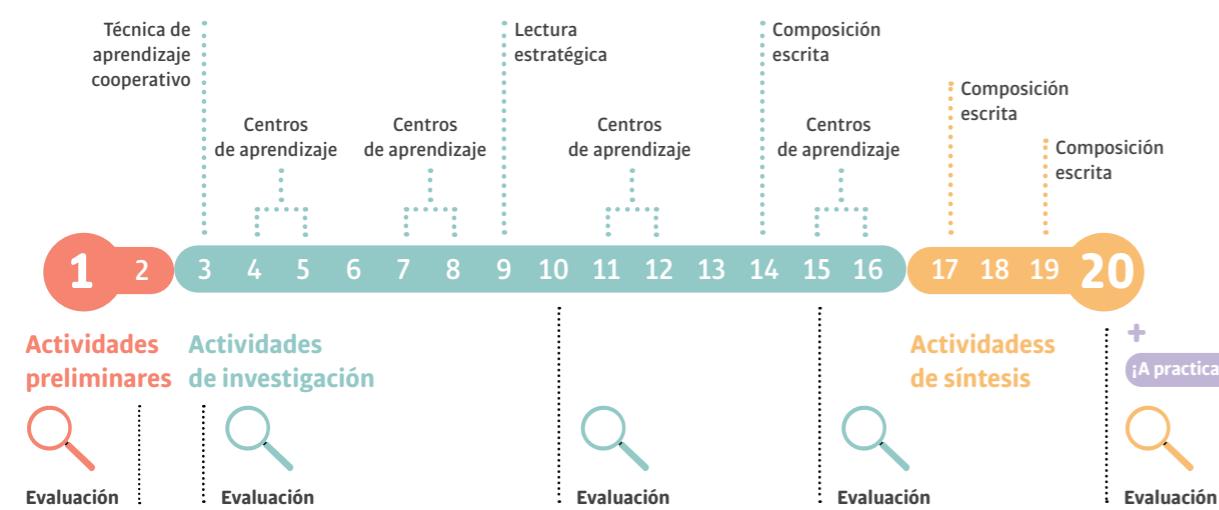


¡Los proyectos son un escenario motivador para aprender lengua de forma práctica!



Secuencia de un proyecto, con tres momentos clave y metodologías integradas

Ejemplo



Conoce los proyectos de Ludiletras



3.º de EGB

Tienes **8 proyectos** a lo largo del curso para aprender sobre leyendas, medios de comunicación, superhéroes, poesía y otras temáticas que inspirarán a tus alumnos.



2.º de EGB

Cuentas con **7 proyectos** en total, incluyendo un proyecto 0 inicial de puesta a punto. Aprendemos sobre diferentes tipos de textos, literatura fantástica, inventos, reciclaje, ¡y mucho más!

Evaluación competencial

Todo para una **evaluación continua y global**, que permite al docente conocer al detalle el desarrollo de las competencias y a los alumnos ser conscientes de sus aprendizajes.

Ludiletras incluye una gran variedad de herramientas de evaluación y autoevaluación: rúbricas, pruebas, actividades de reflexión y mucho más.



Materiales para enseñar y aprender

Para el alumno



LIBRO DEL ALUMNO

El alumno recibe un libro por trimestre, con los proyectos que trabajará durante el curso.



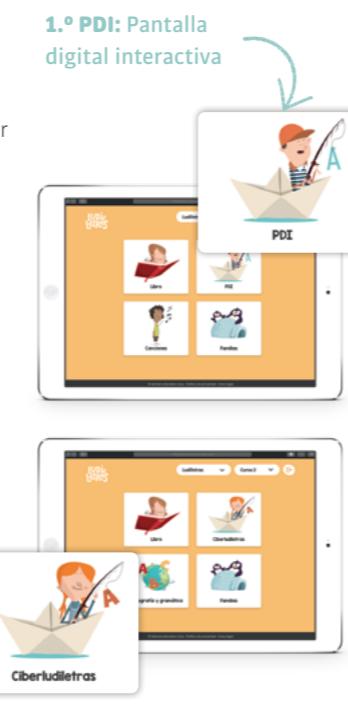
PLAN LECTOR

Cada curso, los alumnos reciben un libro de lectura para trabajar uno de los proyectos.



LIBRETA DEL ESCRITOR

Libreta con organizadores gráficos para aprender a escribir todo tipo de textos.



1.º PDI: Pantalla digital interactiva



2.º ciber: Ejercicios online adaptativos



TEKMAN DIGITAL

Espacio virtual del alumno, con acceso a la **PDI**, a la plataforma de aprendizaje adaptativo

CiberLudiletras y también a otros recursos del programa.

Para el docente

MYROOM

Gestor de aula digital, con todo lo necesario para preparar y dar clase.



GUÍA DEL MAESTRO

Guía docente con sesiones detalladas, estrategias de evaluación y consejos pedagógicos.

Para el aula



CAJA DE AULA

Gran variedad de juegos y materiales para practicar ortografía, gramática y vocabulario.

- Bibliotarjetas
- Cartas Memory
- Lánzate
- Cartas Ludijuegos
- Cartas Trenzapalabras
- Cartas Dominó
- Cartas cuentacuentos
- Dados
- Tarjetas Fraseemos
- Tableros
- Marionetas de ludiniños y alfabetistas
- Lupas mágicas

* Varía según el curso.

