



Adaptado
a Ecuador

Consolida el aprendizaje de la lectura y la escritura

Ludiletras es un programa de lengua para desarrollar la lectoescritura mediante proyectos, con creatividad y juego, en **básica elemental**.

Con Ludiletras, tus alumnos consolidarán la lectoescritura, disfrutarán de la lectura y desarrollarán habilidades lingüísticas claves para sentar las bases de aprendizajes futuros.

ASÍ SON LAS CLASES CON LUDILETRAS

- Aprendizaje interdisciplinar y contextualizado
- Respeto por los ritmos de aprendizaje
- Plan lector integrado
- Consolidación de la lectoescritura
- Actividades lúdicas y manipulativas
- Secuencia de estrategias y dinámicas
- Evaluación competencial y compartida

El aprendizaje por proyectos (ABP) convierte al alumno en protagonista.

Trabaja las competencias a través de la experimentación, la investigación, la práctica y la creación.

Abordamos los 4 retos de aprendizaje de la lengua



COMUNICACIÓN ORAL

Comprensión y expresión oral partiendo de situaciones auténticas y creativas.



EXPRESIÓN ESCRITA

Inicio de la escritura de textos propios con diversidad de soportes, organizadores gráficos y contextos creativos.



COMPRENSIÓN LECTORA

Oralidad y contextualización con estrategias lectoras, diversidad de textos y Plan lector integrado.



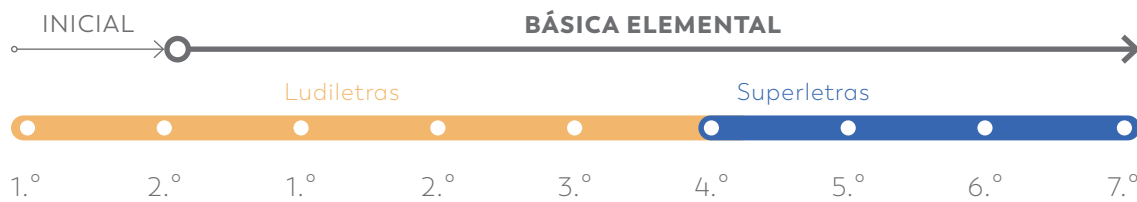
REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA

Aproximación lúdica y manipulativa a la gramática y la ortografía para ampliar vocabulario.

Inclusión y atención a la diversidad

Considerando la **diversidad de niveles en la lectoescritura en 2.º de EGB**, Ludiletras atiende los diferentes ritmos con un proyecto 0 de evaluación diagnóstica y dos proyectos para consolidar aspectos básicos de la lectoescritura.

¡Ludiletras es la transición más natural de inicial a primaria!



Sesiones de Oxígeno para reforzar y de Reto para ampliar.



Incorporamos medidas específicas para atender la diversidad, partiendo del modelo **DUA**:

CENTROS DE APRENDIZAJE

Espacios para manipular, conocer y explorar. Responden a las diferencias de aprendizaje de los alumnos con **actividades de distintos niveles** y fomentan la autonomía, ayudando a consolidar los conocimientos.

ACTIVIDADES MULTINIVEL

En la primera sesión, **A practicar**, sesión con actividades para consolidar según el progreso. Sesiones **Oxígeno** para reforzar y **Reto** para ampliar.

HERRAMIENTAS DIGITALES

CiberLudiletras, con itinerario personalizado de actividades interactivas, adaptadas al nivel y las necesidades de cada uno de los alumnos. **PDI**, con juegos de diferentes niveles para consolidar la lectoescritura.

MATERIALES ACCESIBLES

Libro del alumno con materiales accesibles para facilitar el aprendizaje de los alumnos con **necesidades específicas**.

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!



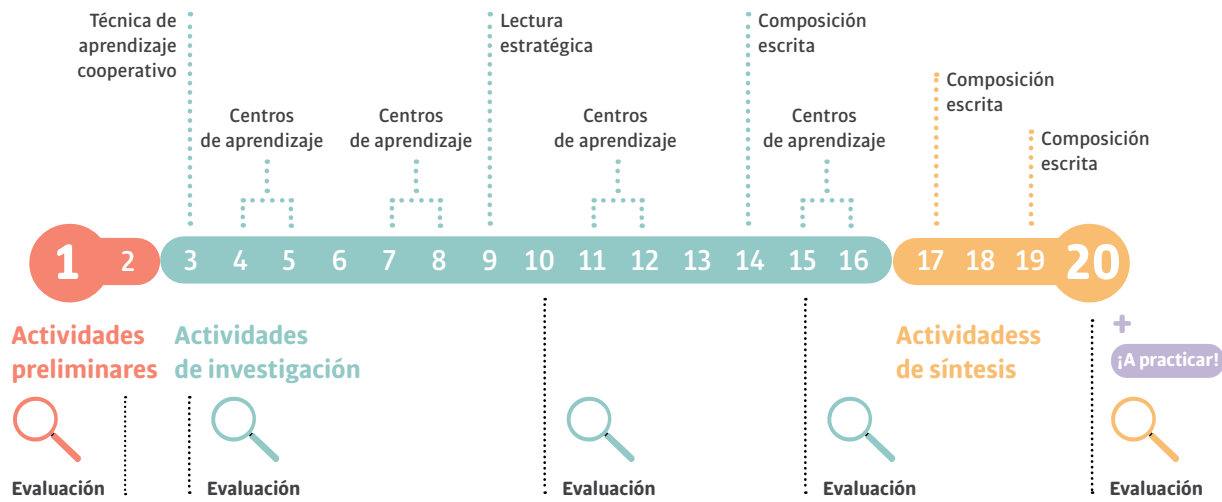
¡Los proyectos son un escenario motivador para aprender lengua de forma práctica!



Así es Ludiletras en el aula. ¡Dale al play!

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.

¡Conoce todos los proyectos de Ludiletras!

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 trabajarlo en 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 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 alfabestias
- Lupas mágicas

* Varía según el curso.



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.



Educación emocional

Los diálogos son una buena oportunidad para desarrollar y potenciar la escucha activa, clave en una comunicación eficaz. Además, este tipo de escucha permite desarrollar habilidades socioemocionales como la identificación de las emociones de la persona que habla, el desarrollo de la empatía, la interiorización de valores de respeto, etc. Por ello, es importante conseguir un clima de aula tranquilo y organizar espacialmente a los alumnos, de manera que puedan verse entre ellos de forma directa y cercana.

