

Ludiletreas

LECTOESCRITURA CREATIVA



Innovar

es **transformar, cambiar y mejorar**, tratar de **repensar lo que damos por bueno y válido** y buscar nuevas maneras de enfrentarnos a ello. Innovar es, sobre todo, **volver a construir**.

Sabes de la importancia de la **innovación pedagógica** y sabes del lugar fundamental que tiene en la **escuela del siglo XXI**.

Conoces las experiencias del cambio y un montón de historias de éxito de diferentes escuelas o sistemas educativos, pero, ¿cómo se aplica la innovación pedagógica en el centro?; ¿cuáles son las herramientas para transformar la experiencia educativa?; ¿qué técnicas permiten dar un giro de 180 grados a los procesos de enseñanza-aprendizaje?

Tienes la **creatividad**, la **ilusión**, la **iniciativa** y las **ganancias**: **tekman Books** te ofrece las estrategias y los materiales.

*Juntos,
educando para el futuro.*



Bases pedagógicas

1. Inteligencias múltiples

Trabajar desde las Inteligencias múltiples es fundamental para ofrecer a los alumnos las herramientas necesarias que les permitan aprender desarrollando sus capacidades y competencias y conectar sus intereses con los contenidos curriculares.

Todos los programas de tekman Books parten de las Inteligencias múltiples y ofrecen las mismas **oportunidades** a todos los alumnos.

2. Desarrollo neurológico

El cerebro de los niños posee un **potencial ilimitado**. Aprovechar la plasticidad cerebral durante los primeros años de vida es fundamental para el buen **desarrollo neurológico** de los alumnos.



3. Aprendizaje cooperativo

El trabajo cooperativo permite convertir las experiencias de aprendizaje dentro del aula en una **práctica grupal** en la que se desarrolla la capacidad de trabajar junto a otras personas.

4. Aprendizaje manipulativo

Todos los programas de tekman Books están basados en un aprendizaje experiencial y manipulativo que ofrece a los alumnos un lugar para **jugar y divertirse**.





5. Inteligencia emocional

La Inteligencia emocional permite a los niños identificar las **emociones propias y las ajenas**, desarrollar la empatía y la autoestima y gestionar tanto sus frustraciones y sus miedos como sus alegrías y sus logros.



6. Cultura de pensamiento

La cultura de pensamiento es importante para **organizar la mente** de nuestros alumnos y hacer visible el proceso de adquisición y creación de ideas. Por eso incorporamos en nuestros programas Rutinas de Pensamiento, Estrategias de Pensamiento y PBLs, para deducir conceptos a partir de problemas contextualizados.

7. Juego

El juego es una parte fundamental en todos los programas de tekman Books; por ello, en todos encontrarás **dinámicas de juego sistematizado** completamente integradas que permiten a los alumnos aprender mientras se divierten.

8. Creatividad

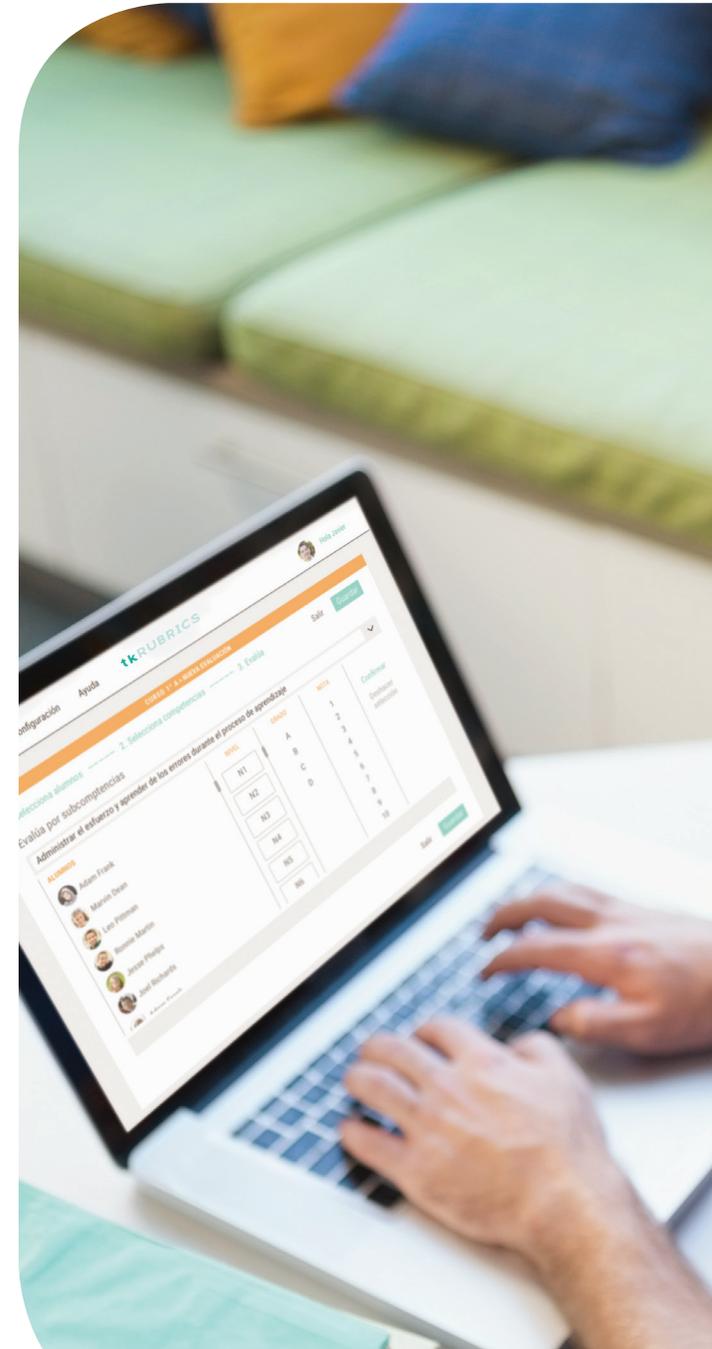
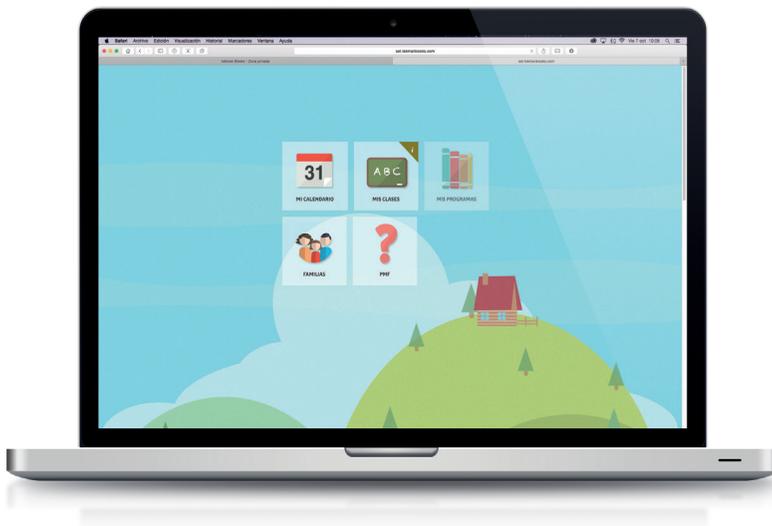
La creatividad es una herramienta para **hacer frente a cualquier situación** inesperada: en una sociedad que cambia de manera tan rápida, saber desenvolverse dentro de ella dependerá de las herramientas que posea el alumno para afrontar o adaptarse a distintos contextos.

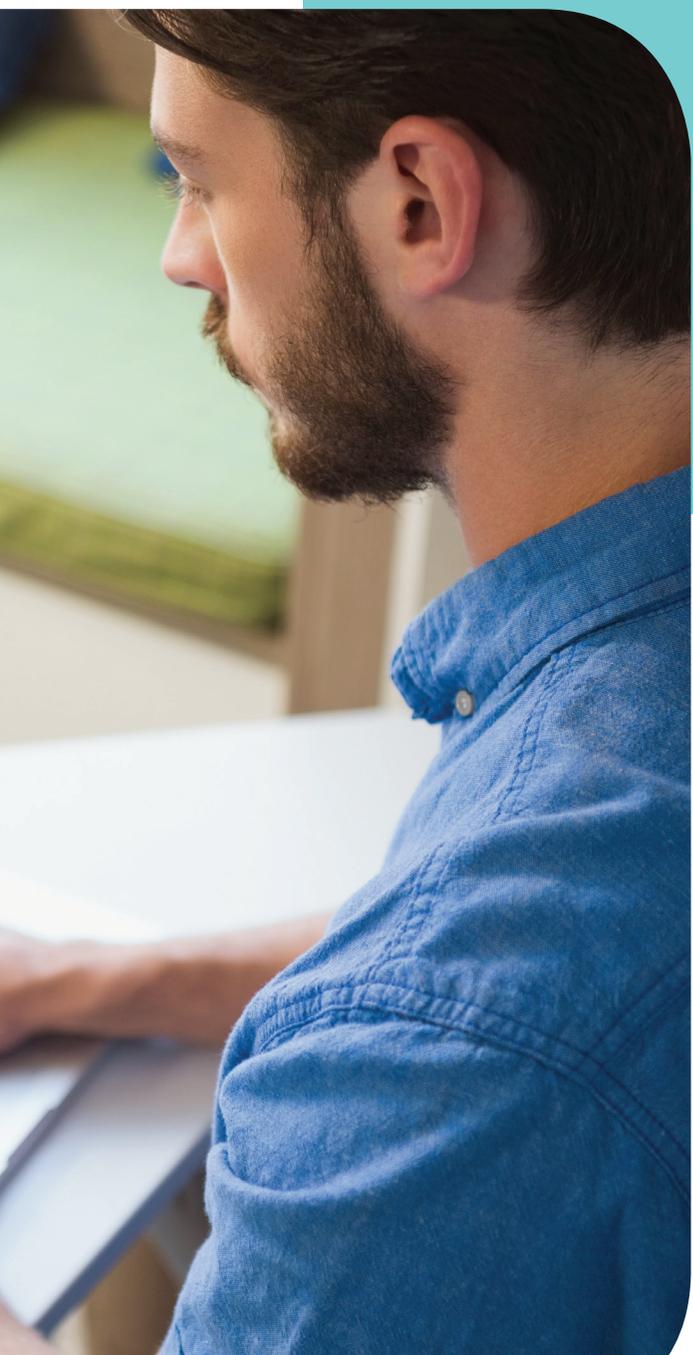
Evaluación

La evaluación del futuro tiene que ver con el proceso, no con el resultado fruto de un examen.

Por ello, evaluamos por competencias y entendemos la evaluación como una parte más del **proceso de enseñanza-aprendizaje**.

En tekman Books entendemos que **enseñar, aprender y evaluar** son tres procesos inseparables que deben estar plenamente integrados en la práctica del aula; por ello, las actividades de evaluación forman parte de las sesiones e informan, tanto al alumno como al maestro, acerca de los aspectos del proceso que es necesario enfatizar.





tkRUBRICS®

¡La evaluación por competencias nunca había sido tan fácil!

Hemos diseñado una plataforma, tkRUBRICS, que incluye un banco de rúbricas para poder llevar a cabo una evaluación por competencias y continua y observar el progreso de los alumnos.

tkRUBRICS permite **acceder a cualquier rúbrica desde 1.º a 6.º de Primaria** para adaptar la evaluación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

*Así es como atendemos
a la diversidad.*

LUDILETRAS INFANTIL

Ludiletras Infantil es un programa de **lectoescritura creativa** cuyo objetivo es el **desarrollo neurológico de los niños de 3 a 5 años**. En **Ludiletras** la lectoescritura se trabaja de manera **contextualizada** y se inscribe dentro del aprendizaje **innato e instintivo** de cada niño.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en **Ludiletras** se lleva a cabo poniendo especial atención en el desarrollo de la **creatividad** y a través de **actividades manipulativas**.

Ludiletras se basa en las **Inteligencias múltiples, la experimentación, la manipulación, la estimulación temprana, el juego y el trabajo cooperativo**.

El objetivo de **Ludiletras** es, por un lado, la adquisición de la habilidad de escribir y leer y, por otro, el fomento del interés por la literatura. **Ludiletras** propone cuentos motivadores y cercanos al mundo de los niños explicados a través de los **ludiniños**, una divertida pandilla que guía al alumnado y le sumerge en historias fascinantes.

Todos los materiales de lectura están disponibles en la tienda online de tekman Books para que las familias puedan adquirirlos y participar de manera activa en el desarrollo de las habilidades lectoras y comunicativas de los niños.





Aprendizaje mixto

En **Ludiletras** se apuesta por un **proceso** de aprendizaje **mixto sintético-global**; es decir, se trabaja desde la perspectiva sintético-fonética y desde la perspectiva global.

La **experiencia en el aula** demuestra que es importante complementar ambas perspectivas para dar el máximo de oportunidades a todos los alumnos.



La perspectiva sintético-fonética

El trabajo **sintético-fonético**, tal y como se plantea en **Ludiletras**, permite presentar **el abecedario como un juego** en el que los alumnos asocian cada letra a un gesto (un **ludigesto**), una palabra y un fonema.

De esta manera, se facilita a los alumnos la identificación, a modo de juego, del número de letras de cada palabra. De este modo pasan de la fase silábica a la fase alfabética de forma natural.

En **Ludiletras** los niños aprenden las primeras vocales con tres años y, poco a poco, van conociendo todo el abecedario y descubriendo los mecanismos que sientan las bases de un buen aprendizaje de la lectoescritura.



Ludiletras es un programa muy lúdico; valoramos tanto la rigurosidad del método como la diversificación de actividades que nos permite llegar a todos los alumnos.

TERESA FELIU
I CARULLA
COLEGIO PARE
MANYANET LES CORTS
(BARCELONA)

La perspectiva global

Ludiletras trabaja el método global a partir del programa de **estimulación temprana** de Glenn Doman.

Los elementos y actividades de la perspectiva **global** que incorpora **Ludiletras** permiten a los alumnos **dar significado a las palabras escritas** mediante el reconocimiento de las letras y las palabras como **imágenes globales** a través de una serie de asociaciones y del pase de bits.

Los alumnos aprenden a identificar las palabras por su perfil, longitud o contorno.

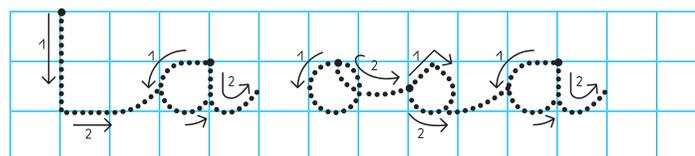
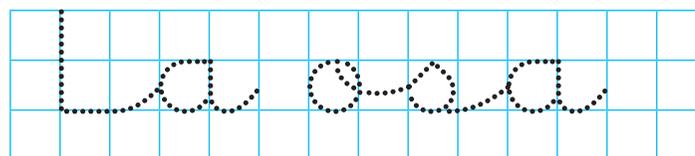
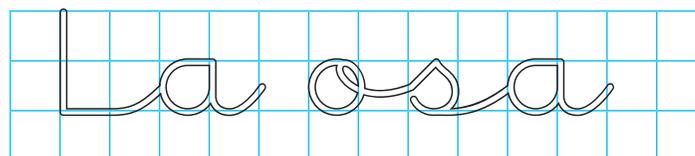
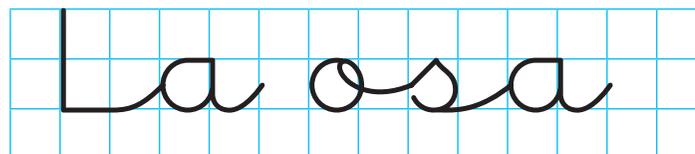


Ludiletras trabaja el método global a partir del programa de estimulación temprana de Glenn Doman

La prescritura

Con **Ludiletras** se trabajan, en un primer momento, los trazos en gran formato (con serrín, juegos de motricidad, trazando caminos...) y, más tarde, en espacios más pequeños hasta llegar al papel. Los alumnos están acompañados durante el proceso de escritura de los trazos y de las letras hasta que escriben por sí solos. Presentar la letra mayúscula y la letra ligada al mismo tiempo motiva y estimula a los alumnos porque les permite reconocerlas en su día a día.

Ludiletras dispone de una tipografía especialmente diseñada para el aprendizaje de la lectoescritura: la tekman School. Los caracteres parten de los trazos previamente asimilados por los alumnos de manera que **puedan pasar de manera natural del trazo aislado a la escritura continua.**



Prevención de dificultades

Ludiletras proporciona **actividades de prevención** para evitar futuras dificultades articulatorias, oculomanuales (de seguimiento, sacádicos, de fijación, etc.) y de lateralidad.

Además, apuesta por trabajar y fomentar el lenguaje oral a través de la expresión, la adquisición de nuevo vocabulario y la síntesis de información. Todo ello ayuda a que **los alumnos ganen confianza** en sí mismos.

11 Ludiletras

Colorea las vocales que estén bien escritas y tacha las mal escritas. Continúa la cenefa.

Nombre: _____ Fecha: _____

16 Ludiletras

Copia los patrones de color.

Nombre: _____ Fecha: _____

17 Ludiletras

Allegar hasta el tesoro coloreando sólo las vocales. Continúa la cenefa.

e	a	e	i	u	e	g	h	r	q	ñ	g
v	c	t	s	z	o	y	z	d	ñ	l	b
q	t	u	r	p	o	q	ñ	o	s	d	v
e	i	a	e	o	j	u	v	r	f	ñ	
ñ	n	k	f	j	n	r	q	s	r	k	c
n	v	q	y	l	c	n	l				
i	i	o	e	i	u	a	e				

Nombre: _____ Fecha: _____

Las sesiones

La guía del maestro está pautada y secuenciada y ofrece múltiples recursos e ideas para que puedas concentrarte en el ritmo de la clase. La estructura de la sesión es la siguiente:



PASE DE BITS

La sesión empieza con el **pase de bits de Ludiletras**: existen bits de preescritura, del abecedario y de los ludigestos; bits ortográficos, de letras huecas, de grupos vocálicos, de iniciación a la lectura y bits de los nombres de los alumnos.

JUEGOS LINGÜÍSTICOS Y ACTIVIDADES MANIPULATIVAS

Con este tipo de actividades lingüísticas se incentivan las **ganas de aprender a leer** y a escribir trabajando la **escucha activa**, la expresión oral y el trabajo de articulación del aparato fonador.

LA FICHA

La realización de la ficha ofrece diversidad de estímulos y propuestas didácticas para motivar a los niños a leer y a escribir a través de **propuestas atractivas y motivadoras** como Papel & Cola, Dibujo dirigido o Lectura cooperativa.

Recursos para el alumno

Leemos y escribimos de manera cooperativa

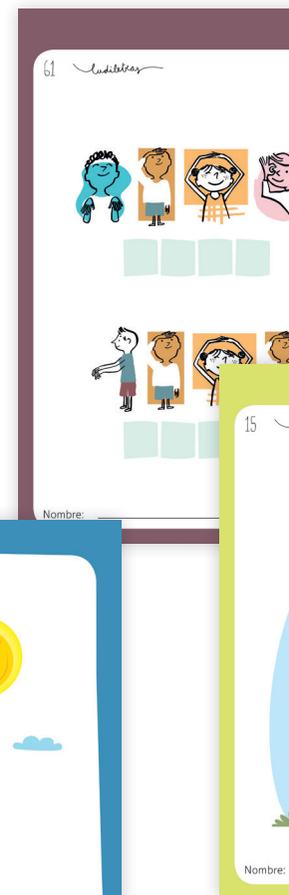
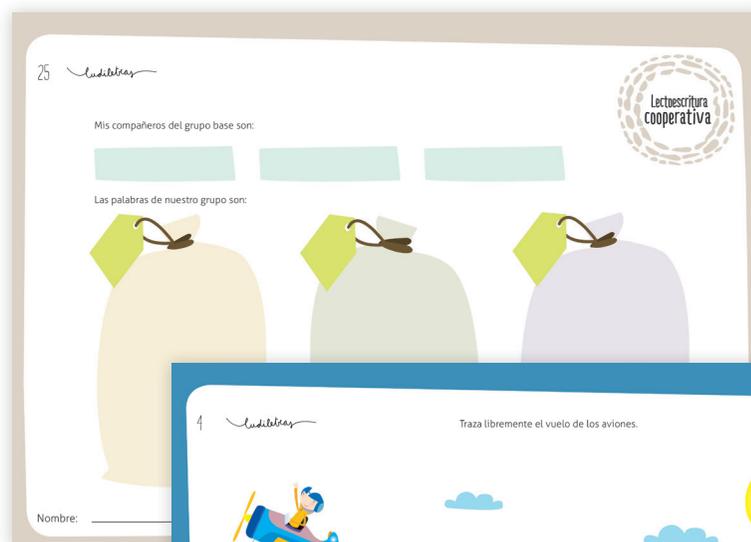
Ludiletras está planteado para que el alumno se mantenga motivado y estimulado en todo momento a través de **juegos y cambios** de ritmo rápidos y constantes.



Libro del alumno

El **libro del alumno** se divide en **tres trimestres**; cada ejemplar está encuadrado en espiral por la parte superior para facilitar la escritura tanto a los niños diestros como a los zurdos.

Practicamos el trazo libre



Ludideletreamos



Ludideletrea y escribe las palabras.



85 Ludiletras

Escribe las palabras que faltan.

Lectura



¿Qué propone para saber qué hacen los niños en Primaria?

El reto es despistar a los _____ y escaparse a la clase de los _____. Tienen que salir de su _____, recorrer el _____, pasar por delante del _____ y plantarse en la clase de _____.

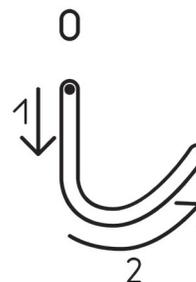
Nombre: _____

Practicamos la lectura comprensiva



37 Ludiletras

Aprende el ludigesto, repasa la letra **L**, y rodea las **l** en la palabra *indio*.



indio

Nombre: _____

Fecha: _____



Conocemos las letras

Ludiletras

Un árbol de recortes.

Papel & Cola



Fecha: _____



Practicamos las destrezas grafomotrices

El diseño es actual y colorido y está protagonizado por los **ludiniños**, que acompañarán a los alumnos durante toda la etapa de Infantil.

La realización de la ficha permite a los alumnos practicar los conceptos trabajados durante la sesión. Las **fichas** son **variadas** y dan la posibilidad de trabajar cada letra desde diferentes perspectivas.



Cuentos de comprensión lectora

Un mundo de chicle y *Espiando a los mayores* son los dos cuentos de comprensión lectora destinados a niños de 5 años y protagonizados por los ludiniños. Incluyen **actividades de comprensión lectora** diseñadas para que los alumnos comprendan e interioricen lo que han leído.



Ludileo

Se trata de un libro planteado para acercar la **lectura** a los alumnos de **4 y 5 años**.

Junto a **Ludileo** para 4 años cada niño dispone de una **mochila con insignias** y, junto a **Ludileo** para 5 años, de un **Pasaporte lector** y una **Promesa del nuevo lector**.





Recursos MyROOM

En tu espacio personal de **tekman Books** (MyROOM) encontrarás recursos digitales para tus alumnos que puedes descargar o consultar en línea.

El libro del protagonista

El objetivo del libro del protagonista es trabajar la **expresión oral** mediante exposiciones individuales que favorezcan la construcción de enunciados y que ayuden a los alumnos a ganar **confianza** en sí mismos.

Material previo

Material seleccionado para presentar los **conceptos trabajados en 3 y 4 años a alumnos que no los hayan trabajado** previamente.



Recursos para el aula

La experiencia en el aula nos dice que el **juego** y la **manipulación** deben ser las principales herramientas del aprendizaje. Por eso, **Ludiletras** pone a tu disposición toda una serie de recursos para que tú y tus alumnos disfrutéis de las sesiones.



Programa de estimulación temprana

El **programa de estimulación temprana** es un **método didáctico que favorece el aprendizaje** de forma significativa mediante los **bits**. Un programa dirigido a niños de 3 a 6 años que mejora la atención y la concentración y con el que se trabaja y se desarrolla la capacidad de aprendizaje.

Se trata de una serie de **estímulos visuales y auditivos** en forma de **tarjetas** con

diferente **información** que, de forma **rápida**, el maestro pasa en cada sesión a los alumnos.

No se trata, por tanto, de que los niños aprendan y conozcan cada bit, sino de que vayan siendo expuestos a toda una serie de informaciones que les permitan adelantar y anticipar, sin darse apenas cuenta, posteriores aprendizajes. De esta manera se consigue que el aprendizaje de la lectoescritura sea un **proceso natural**, no forzado, **vivo y apasionante**.

Bits ortográficos

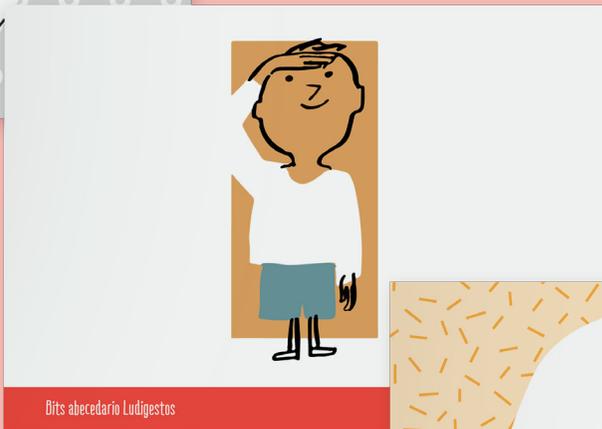
caballo

Bits ortográficos /K/: c, qu, k

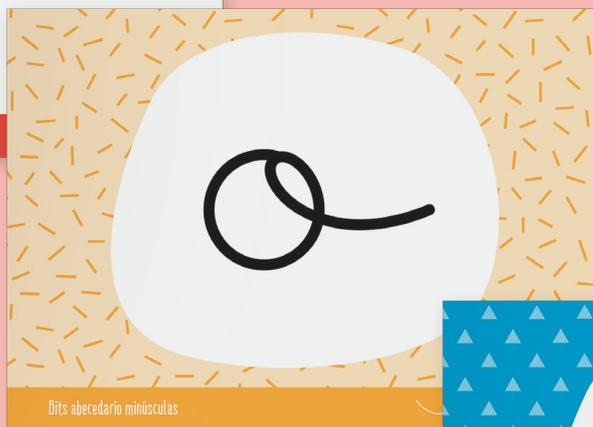
Bits ortográficos



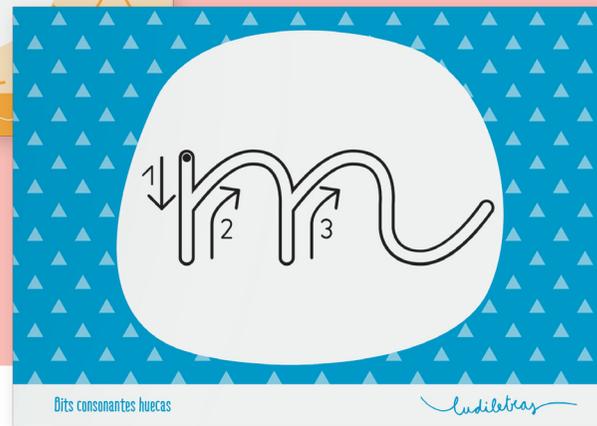
Bits del abecedario
y sus ludigestos



Bits de
preescritura



Bits de las letras del
abecedario en minúsculas,
mayúsculas y huecas





Caja de sonidos

Ludiletras propone actividades de **concienciación fonológica** para estimular el desarrollo de la audición y la conciencia de las palabras, las sílabas y los fonemas.



La **Caja de sonidos** es un juego compuesto por diferentes cartas adecuado tanto para el aula como para jugar en casa. Cada una de las cartas tiene una imagen en una cara y el nombre correspondiente en el reverso. Con este material pueden realizarse actividades en grupo y trabajar todas las vocales y consonantes.



Ludicuentos

Forman parte del programa de estimulación. Se trata de una colección de cuentos para 3 y 4 años con la que se trabaja la lectura global. Cada cuento viene acompañado de 50 bits lingüísticos y su secuenciación.



Valentina
dice que le da
miedo el fuego,

muchísimas
cosas se hacen
con fuego.

fuego

humanidad

incendios



Canciones

Dispones de **canciones divertidas para dinamizar las sesiones** y ayudar a afianzar el abecedario, las consonantes, las vocales y los trazos.



Recursos MyROOM

En tu espacio personal de **tekman Books** (MyROOM) encontrarás recursos digitales para tus alumnos que puedes descargar o consultar en línea.

Actividades para pizarra digital

Además de un montón de recursos descargables, en tu MyROOM encontrarás un ejecutable con distintas actividades para llevar a cabo en la pizarra digital pensado, como siempre, para aprender jugando.

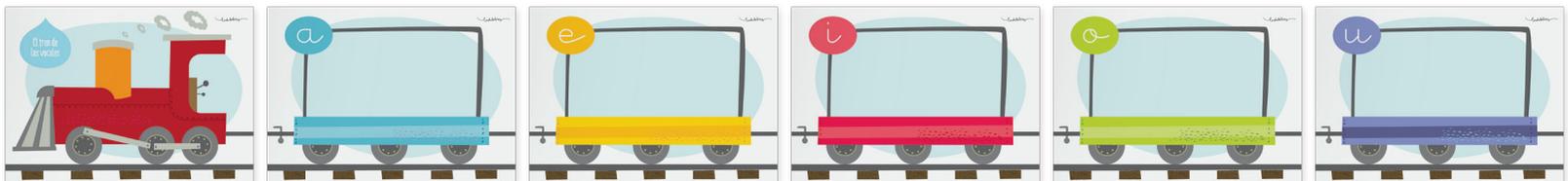
Cazadores de palabras

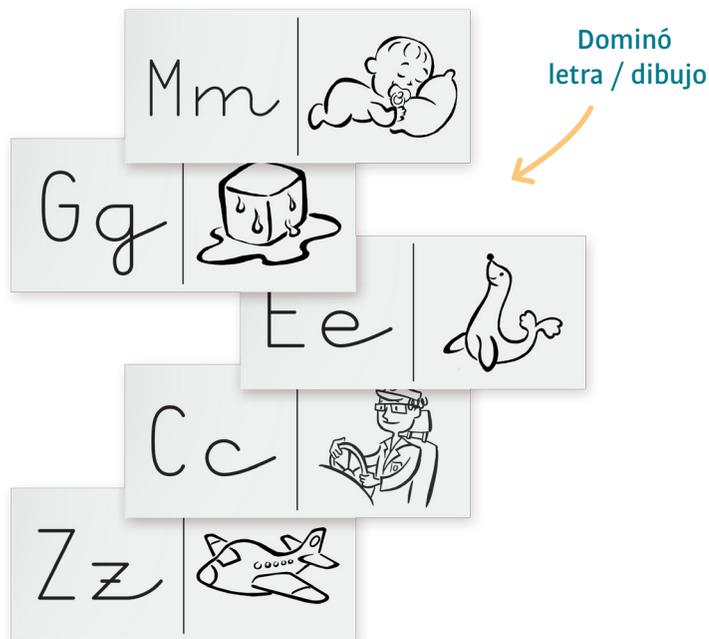
Cazadores de palabras es una actividad cuyo propósito es despertar en los niños de 4 y 5 años el interés por la lectoescritura mientras trabajan de manera cooperativa para complementar destrezas y conocimientos.

Poemas, rimas,
trabalenguas, canciones...



Tren de
las vocales





Memory de dibujos



y además...

- * Bingos
- * Casa de...
- * Cortar con tijeras
- * Dados
- * Diagramas de Venn
- * Dibujo dirigido
- * Dominós
- * Enredos con vocales
- * Imágenes
- * Jugamos con los trazos
- * Memorys
- * Máscaras
- * Pósters
- * Recortables
- * Recursos lingüísticos
- * Papel & cola
- * Actividades
- * Adivina las letras
- * Cartas
- * Completamos palabras
- * El tren de...
- * Leo lo que veo
- * Lotería
- * Palabras secretas
- * Puzzleemos
- * Rueda de las vocales
- * Tangram
- * Lanza & dibuja
- * Caligramas
- * Caramelo
- * Libro de escritura cooperativa
- * Poemas
- * Puzzle
- * Tarjetas
- * Rutinas de pensamiento

Recursos para el docente

Ludiletras te ofrece herramientas e instrumentos pensados y elaborados especialmente para facilitar la tarea docente y para que puedas concentrarte en lo que realmente importa: los alumnos.

GUÍA DEL MAESTRO | 4 años

Sesión OO2 | 2.º trimestre

Capacidades básicas

...en comunicación lingüística
Discriminar auditivamente el fonema /u/.
Proporcionar palabras que contengan el fonema /u/.
...en el conocimiento e interacción con el medio físico
Observar el entorno y discriminar objetos o cosas que contengan la letra u.
...social y ciudadana
Participar activamente en el grupo.
...cultural y artística
Representar el ludigesto de la u.
Dibujar cosas que contengan el fonema /u/.
Cantar y gesticular la canción el Rock de las vocales.

Actividades (25')



Sentados en asamblea jugamos con las cartas de la Caja de sonidos para ver cómo suenan. Repetimos todos: "uvas, unicornio..." A continuación mostramos cartas con y sin el fonema /u/ y preguntamos: "¿Esta palabra comienza por u? ¡Sí!", la ponemos en la caja del sonido /u/; si no, la dejamos fuera. A continuación repartimos algunas cartas a cada alumno. Colocamos en medio del círculo una caja identificada con el bit de la u; todos los que tienen una carta que empiece por la u la meten en la caja, y así hasta que todos se quedan sin cartas. Al acabar mostramos todas las cartas que contienen la u, las nombramos y representamos su ludigesto.



Jugamos a **Un barco cargado de...** Para ello determinamos una letra (hoy, la u). Quien empieza tiene una pelota blanda que dirige a cualquier otra persona del grupo y dice al mismo tiempo: "Un barco cargado de...". Quien recibe la pelota contesta con una palabra que empiece o contenga esta letra; por ejemplo, "jussano". Seguidamente lanza la pelota a otro y dice: "Un barco cargado de...". Quien recibe la pelota debe decir otra palabra que empiece o contenga la letra u, y así sucesivamente.



Proponemos observar el entorno inmediato, en nuestro caso, el pasillo. Nos fijamos en las diferentes cosas que hay y analizamos si contienen o no la vocal u. A medida que las vamos encontrando, los niños, en pequeños grupos las representan gráficamente en su papel. Cuando volvemos a la clase las ponemos en común y al decirlas representamos el ludigesto de la u para comprobar si contienen dicha vocal.

Ludiletras

Actividades



Cantamos el Rock de las vocales. La recordamos, realizamos los gestos y la cantamos todos juntos.

Bits (5')

Bits del abecedario en mayúsculas de manera ordenada (nombre letra).
Bits de los grupos vocálicos 1 y 2.

Materiales

Caja de sonidos: cartas de vocabulario de los fonemas /i/, /u/ y /a/.
Canción el Rock de las vocales y reproductor de música.

Evaluación

Discrimina auditivamente el fonema /u/.
Observa el entorno buscando objetos que contengan la vocal u.
Dibuja objetos o cosas que contengan el fonema /u/.
Realiza el ludigesto de la u.
Participa activamente en el grupo.
Canta y gesticula la canción el Rock de las vocales.



Guía del maestro

La **Guía del maestro** está pautaada y secuenciada y ofrece múltiples recursos e ideas para que puedas concentrarte en el ritmo de la clase. Cada sesión responde a una estructura determinada:

1. Capacidades básicas:

Se especifican las capacidades básicas que se trabajan en la sesión.

2. Actividades:

Actividades del apartado central de la sesión.

3. Bits:

Se indican los bits que deben pasarse al inicio de la sesión.

4. Materiales:

Material necesario para la sesión.

5. Evaluación:

Ítems de evaluación.

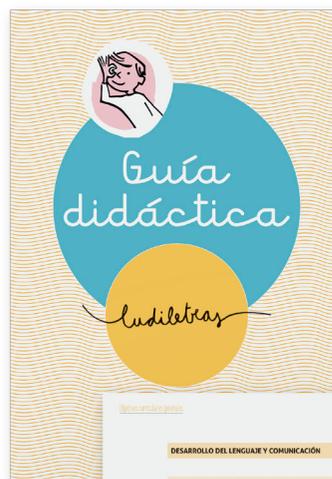


Recursos MyROOM

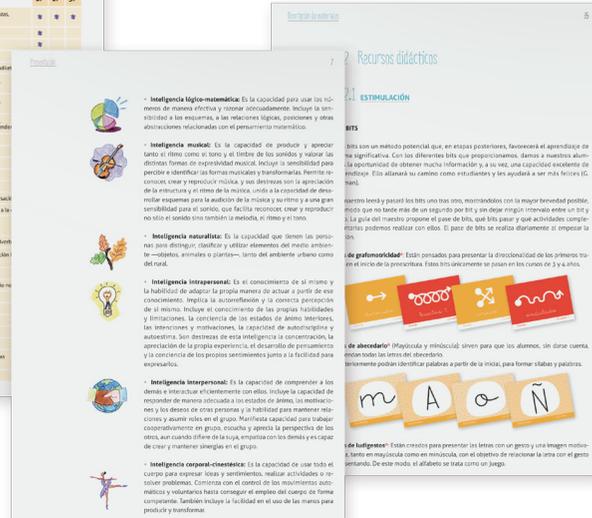
MyROOM es tu **espacio virtual personal** como docente. En ella encontrarás **todos los recursos y materiales descargables** imprescindibles para tus sesiones y un montón de material digital de apoyo. Además, te servirá de guía del programa y para estar al día de todas las noticias importantes relativas a **Ludiletras**.

Guía didáctica

Se trata del **hilo conductor del programa**. En ella encontrarás toda la información relativa a **Ludiletras**, cómo se trabaja desde las Inteligencias múltiples y con qué materiales, la organización y la estructura de las sesiones, cómo se lleva a cabo la evaluación y la planificación del curso y cómo implicar a las familias en el trabajo de aula.



DESARROLLO DEL LENGUAJE Y COMUNICACIÓN		Trimestre		
		1.º	2.º	3.º
Escuchar y comprender textos tradicionales (lírica, poesía, adonios, canciones, habladurías, ...)		■	■	■
Aprender canciones populares		■	■	■
Experimentar con el gesto y el movimiento las canciones populares		■	■	■
Escuchar, cantar y comprender la letra de las canciones populares		■	■	■
Escuchar canciones y cantar con gesto la letra de las canciones populares		■	■	■
Identificar visualmente la dirección de los trazos trabajados (vertical, horizontal, diagonal, ondulada, etc.)		■	■	■
Identificar visualmente la dirección de los trazos trabajados (vertical, horizontal, diagonal, ondulada, etc.)		■	■	■
Identificar visualmente la dirección de los trazos trabajados (vertical, horizontal, diagonal, ondulada, etc.)		■	■	■
Utilizar vocabulario básico para iniciar una conversación		■	■	■
Establecer por haber leído un mejor y/o peor comentario		■	■	■
Analizar y explicar el diálogo de la semana		■	■	■
Describir algunas personas y situaciones		■	■	■
Participar en conversaciones		■	■	■
Utilizar el lenguaje oral en contextos de comunicación (leer, comentar, explicar, etc.)		■	■	■
Exponer de forma clara y ordenada con un vocabulario adecuado la		■	■	■
Cueto por participar en las conversaciones con el uso progresivo de los conectivos que los relacionan (y, pero, etc.)		■	■	■
Utilizar progresivamente pronombres personales, posesivos y adverbios		■	■	■
Utilizar tiempos verbales (verbo y adverbio) y frases (afirmativas de acción propia)		■	■	■
Utilizar frases mediante conectivos		■	■	■
Usar estrategias para aprenderse la lectura (identificación del propio nombre)		■	■	■
Identificar su nombre y su título		■	■	■
Identificar el nombre y el apellido de su nombre y apellido		■	■	■
Identificar las vocales a partir de su nombre y apellido		■	■	■
Leer, comprender y escribir el propio nombre		■	■	■
Identificar y describir acústicamente la /		■	■	■
Identificar y describir acústicamente la /		■	■	■
Identificar y describir acústicamente la /		■	■	■
Identificar palabras que comienzan, acaban o continúan en sonido /		■	■	■



Programaciones

La **programación** de aula te ofrece la **planificación diaria** a partir de los criterios de evaluación, las competencias básicas, los objetivos curriculares, los aspectos metodológicos, los materiales y recursos que se han utilizado... Además de las actividades para alumnos con necesidades especiales, la relación de los contenidos con el entorno...

Instrumentos de evaluación

Instrumentos para poder llevar a cabo una **evaluación** coherente con la metodología innovadora que planteamos: la evaluación del siglo XXI.

tkRUBRICS

tkRUBRICS incluye un banco de rúbricas para poder llevar a cabo una **evaluación por competencias y continua** y observar el progreso de los alumnos.



“
Aprender con Ludiletras despierta la creatividad, la emoción y la curiosidad de los niños por la lectoescritura. Para nuestros alumnos, leer y escribir es apasionante.”

DÁCIL VEGA
CONGREGACIÓN REGNUM
CHRISTI - LEGIONARIOS
DE CRISTO
(MADRID)

Autoevaluación: Rúbrica para el alumno

Alumno _____

Habilidades lingüísticas (hablar - escuchar - leer)

Estoy atento cuando escucho los cuentos, trabalenguas, rimas, retahílas, poemas... Comprendo el argumento de los textos (cuentos, trabalenguas, rimas, retahílas...)

ESCALA DE EVALUACIÓN

Grupo-clase: _____ Nombre del alumno: _____ Semana: _____

HABILIDADES GRAFOMOTRICES (GRAFISMO-ESCRITURA)	Dirección del trazo	Proporción	Precisión	Continuidad en el trazo
Adquiere destrezas en el manejo del lápiz en espacios reducidos.				
Experimenta y muestra dominio en el trazo de la <i>l</i> .				
Experimenta y muestra dominio en el trazo de la <i>u</i> .				
Experimenta y muestra dominio en el trazo de la <i>c</i> .				
Experimenta y muestra dominio en el trazo de la <i>e</i> .				
Experimenta y muestra dominio en el trazo de la <i>o</i> .				
Escribe grupos vocálicos en la cuadrícula.				
Experimenta y escribe su nombre con letra ligada.				
HABILIDADES PLÁSTICAS Y CREATIVIDAD				
Recorta utilizando las tijeras.				
Dibuja intentando captar los rasgos más característicos del objeto.				
Experimenta la realización de los trazos con el cuerpo.				
Utiliza el lápiz y otros instrumentos gráficos.				
Realiza dibujos según un modelo.				

3 años PRIMER TRIMESTRE

Diana de Evaluación de trabajo cooperativo

Sesión 36

Hemos participado y compartido el material

Hemos obtenido los resultados deseados

Hemos realizado una actividad creativa

Hemos desarrollado una actitud de ayuda mutua

Hemos participado y compartido el material

Hemos desarrollado una actitud de ayuda mutua

Hemos participado y compartido el material

Hemos desarrollado una actitud de ayuda mutua

Hemos participado y compartido el material

Hemos desarrollado una actitud de ayuda mutua

ludiletras

Instrumentos para poder llevar a cabo una evaluación coherente.

LUDILETRAS PRIMARIA

La mejor manera de ayudar a los alumnos, facilitar su aprendizaje y fomentar la asimilación de contenidos es **construir su comprensión**. Por ello, Ludiletras Primaria se enmarca dentro de la Enseñanza para la comprensión con la intención de proporcionar a los alumnos estrategias para que desarrollen un aprendizaje significativo.

¿Qué queremos que comprendan nuestros alumnos? ¿Por qué? ¿Cómo podemos saber qué están entendiendo? ¿Cómo puede el alumno entender su proceso de aprendizaje y modificarlo en función de sus necesidades?

*La finalidad de los **proyectos para la comprensión** es permitir que el alumno aprenda, al mismo tiempo que realiza un proceso de metacognición que le ofrezca las herramientas necesarias para asimilar y aplicar sus conocimientos en cualquier ámbito de la vida cotidiana.*





Aprendizaje adaptativo

El aprendizaje adaptativo permite que el alumno siempre aprenda según su ritmo y nivel madurativo, es decir, fomenta la **atención a la diversidad**.

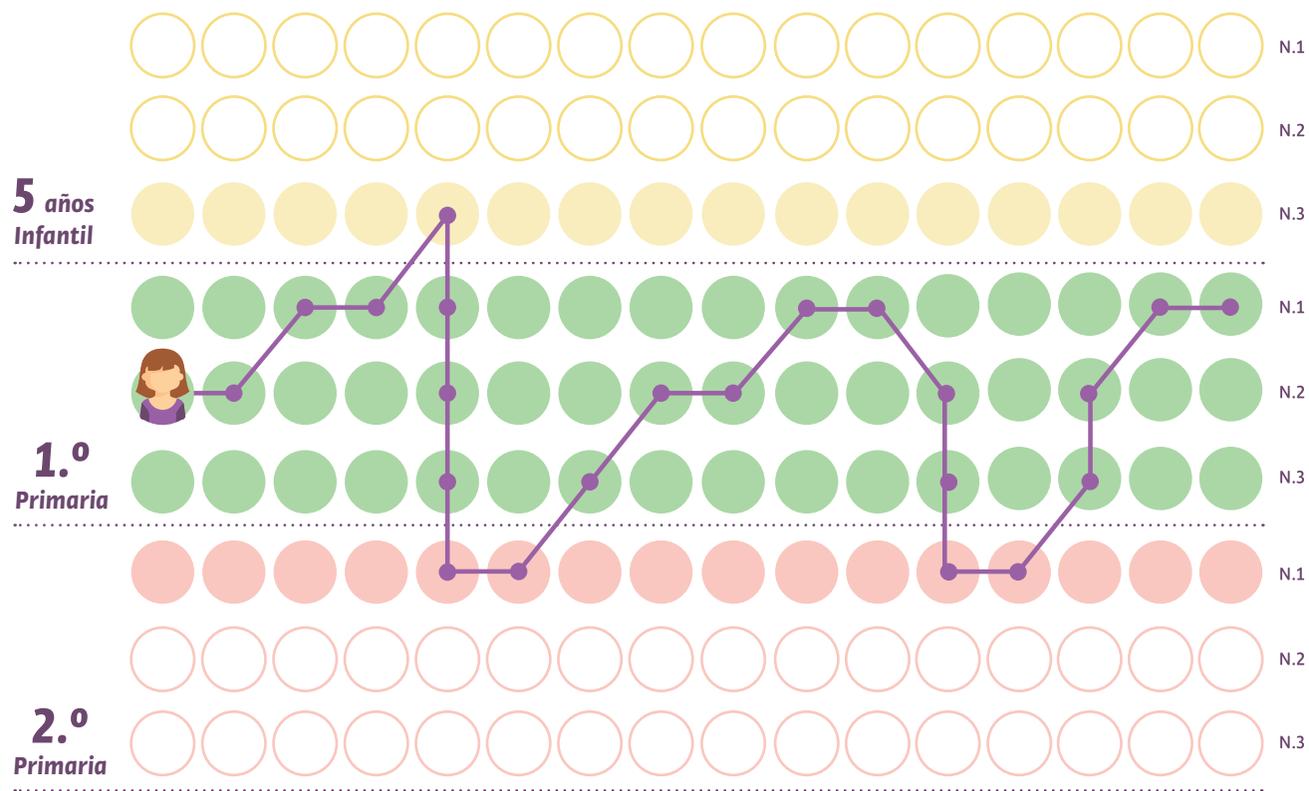
CiberLUDILETRAS aplica los parámetros del **big data** al ámbito escolar.

Esta web de aprendizaje adaptativo ha sido creada con dos objetivos:

- 1** Ofrecer al alumnado una **plataforma digital de autoaprendizaje de lengua y literatura** que le permita practicar los contenidos que se trabajan en las sesiones de **Ludiletras** y afianzar la comprensión lectora, la ortografía y la gramática de manera divertida.
- 2** Ofrecer al profesorado una **herramienta que le permita medir la eficacia lectora** de sus alumnos y obtener, de manera automática, datos estadísticos de su proceso de aprendizaje.

El profesor cuenta con un entorno que le permite saber en todo momento en qué lugar se encuentra el alumno, cuál es su nivel de consecución de los ejercicios y cuál es su **nivel de eficacia lectora**. Todo ello le permite adecuar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno en función de sus necesidades.

La plataforma cuenta con **actividades de refuerzo y ampliación** que, de manera automática, se proponen a los alumnos que no estén alcanzando los objetivos mínimos o que necesiten un ritmo de aprendizaje más rápido. De esta manera, los ejercicios se adaptan a las necesidades del alumnado y les permite avanzar a su propio ritmo.



Centros de aprendizaje

Ludiletras Primaria se estructura a través de centros de aprendizaje, espacios físicos que permiten al alumnado **practicar conceptos, habilidades, temas o tópicos** a través de distintas actividades manipulativas relacionadas con todo lo que se ha trabajado en el aula.

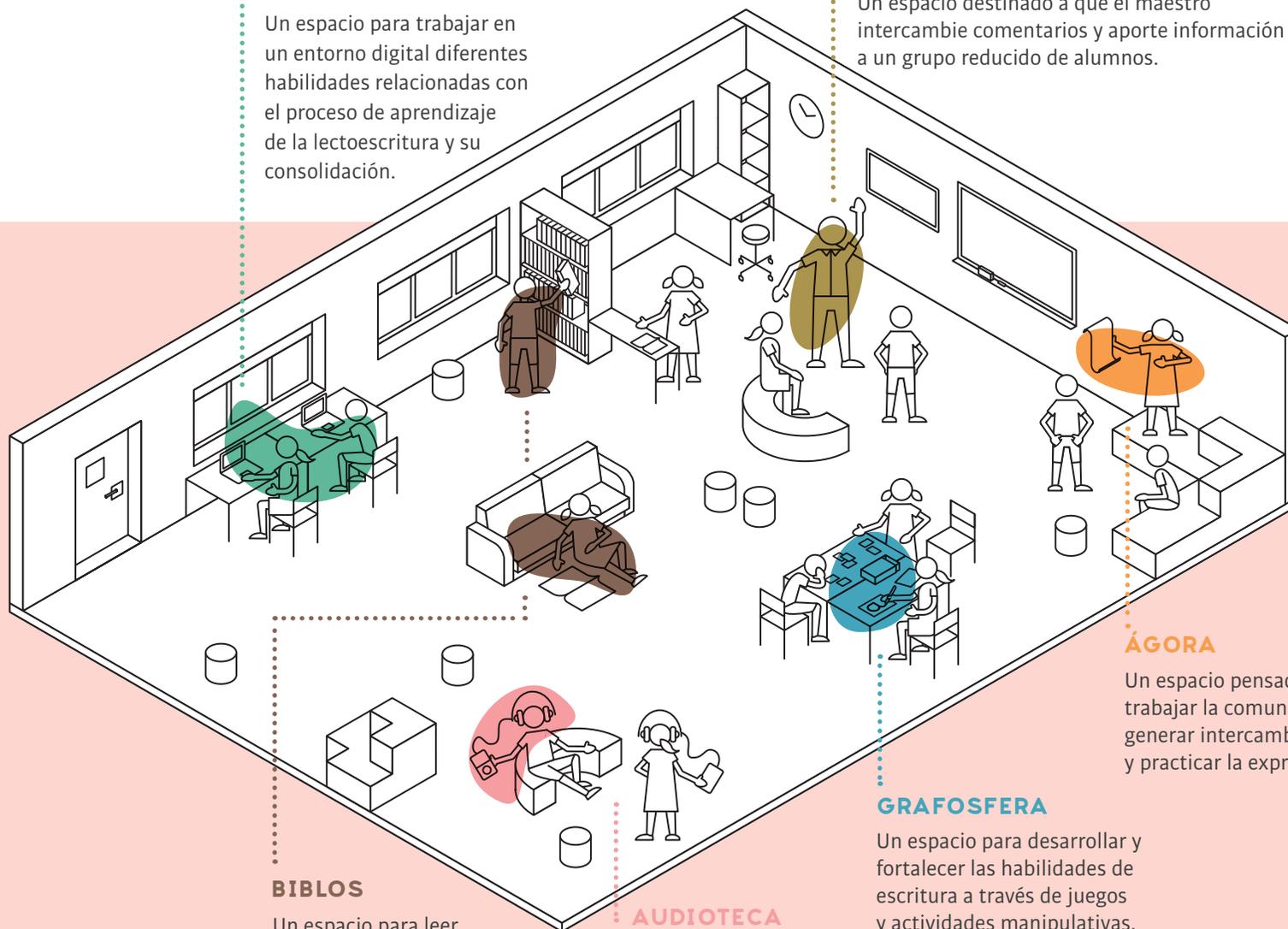


CIBERLUDILETRAS

Un espacio para trabajar en un entorno digital diferentes habilidades relacionadas con el proceso de aprendizaje de la lectoescritura y su consolidación.

CONSEJO

Un espacio destinado a que el maestro intercambie comentarios y aporte información a un grupo reducido de alumnos.

**BIBLOS**

Un espacio para leer y escuchar de manera individual o en grupo y compartir lecturas.

AUDIOTECA

Un espacio centrado en la escucha de historias, dictados, narraciones y en el desarrollo de las habilidades de escucha.

GRAFOSFERA

Un espacio para desarrollar y fortalecer las habilidades de escritura a través de juegos y actividades manipulativas.

ÁGORA

Un espacio pensado para trabajar la comunicación, generar intercambio, diálogo y practicar la expresión oral.

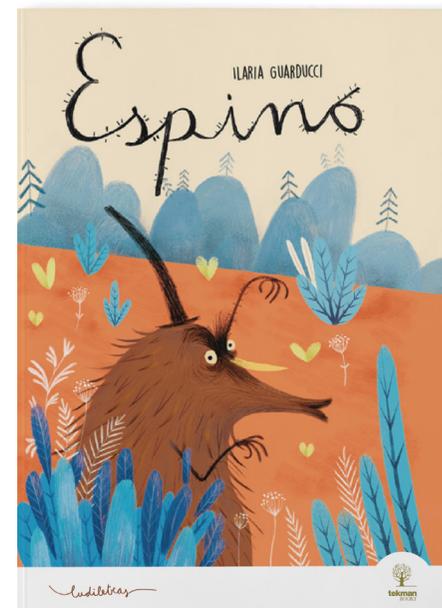
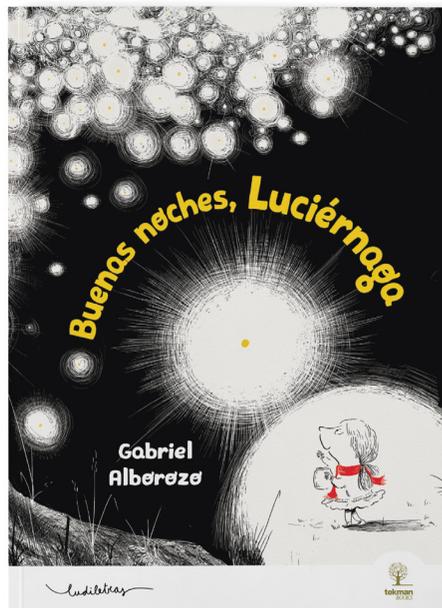
Plan lector

Hemos lanzado nuestra primera colección de literatura infantil. ¡Leer con Ludiletras es divertido y emocionante!

Buenas noches, luciérnaga

Gabriel Alborozo

Nina tiene miedo a la oscuridad. Se ha ido la luz en casa y sus padres duermen. Está asustada. Por eso, cuando ve una luz que parpadea en el árbol, no duda en encerrarla de un bote para no pasar miedo. Sin embargo, poco a poco, la luz empieza a apagarse..



Espino

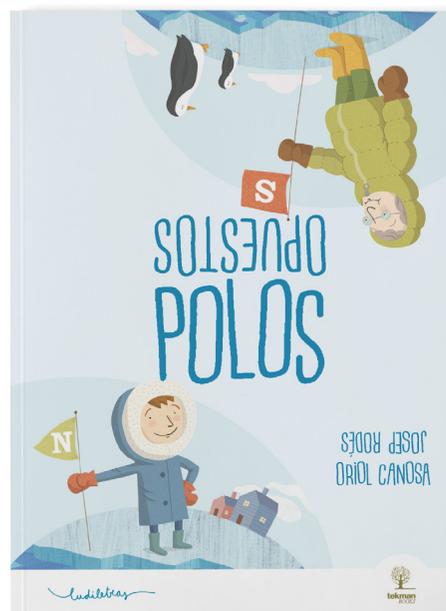
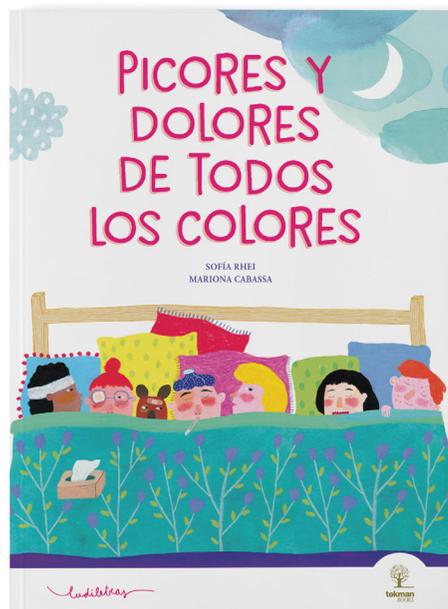
Ilaria Guarducci

Espino está todo cubierto de pinchos: tiene pinchos en la cabeza, en la panza e incluso en sus pequeñas rodillas. Es malo malísimo y disfruta aterrizando a todo aquel que pasa por su lado. Pero un día comienza a perderlos... hasta que se vuelve suave y rosa como una gominola. ¿Cómo podrá seguir aterrizando al bosque?

Picores y dolores de todos los colores

Sofía Rhei y Mariona Cabassa (il.)

¿Quién no se ha resfriado alguna vez? ¿A quién no le ha picado un insecto? ¿Quién no se ha roto un hueso o ha tenido dolor de oído? Para estar fuerte y sano, no hay nada mejor que leer este compendio de dolores cotidianos.



Polos opuestos

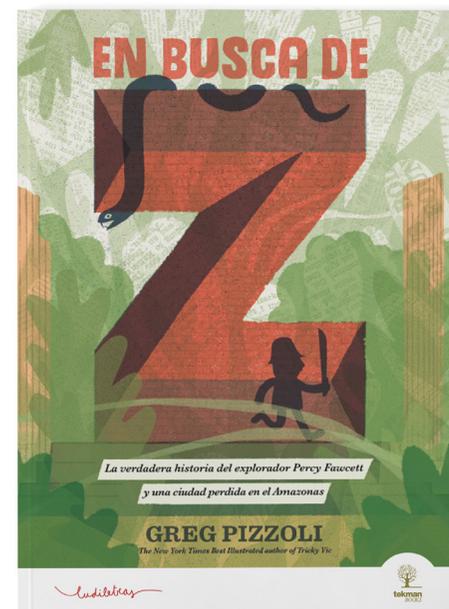
Oriol Canosa y Josep Rodés (il.)

Roald vive en el Polo Norte. Marina vive en el Polo Sur. Podría decirse que son, literalmente, polos opuestos. Marina y Roald solo comparten una cosa: el día de sus cumpleaños. Pero este cumpleaños no será como todos los demás; Roald y Marina han decidido dejar atrás los fríos polos y poner rumbo al ecuador.

En busca de Z

Greg Pizzoli

¿Quién fue Percy Fawcett? ¿Y la Royal Geographical Society? Adéntrate en la verdadera historia del explorador inglés que se propuso encontrar la mítica ciudad perdida de Z, en Brasil, y descubre lo que ocurrió en su emocionante y peligroso viaje por la selva amazónica.



Recursos

Un libro fresco y divertido, lleno de textos de actualidad literaria para afianzar todos los conceptos que se trabajan de manera lúdica durante las sesiones.

*¡Los ludiniños han crecido!
Acompañan a los alumnos con un
montón de aventuras divertidas.*



Leemos y escribimos
de manera cooperativa



¡Ya están aquí los ludijuegos!

Kit Ludiletras

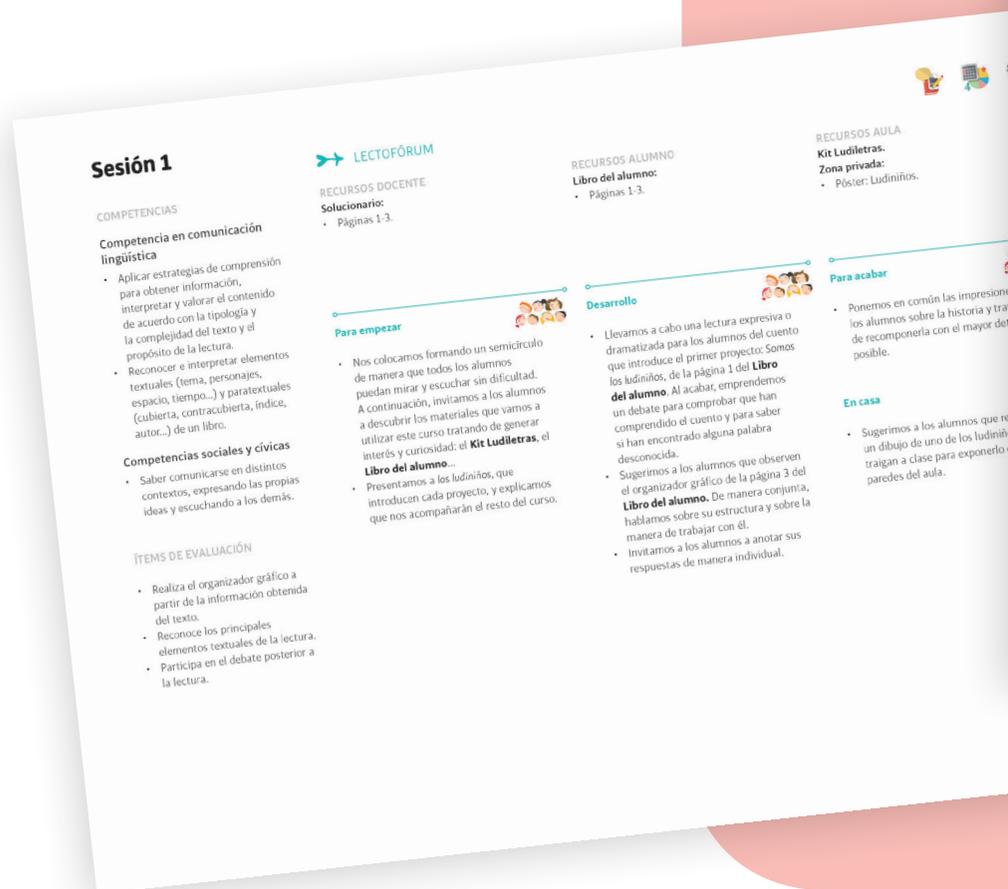
El Kit Ludiletras recoge un montón de juegos para practicar de manera manipulativa y lúdica todos los conceptos de ortografía, gramática, vocabulario... que se trabajan a diario en las sesiones.



Guía del maestro

La guía ofrece dinámicas innovadoras y divertidas, entre las que se incluyen **estrategias de aprendizaje cooperativo, dinámicas de lectura y narración oral** y un montón de actividades lúdicas que permiten afianzar el conocimiento de la lengua y fomentar el gusto por la lectura.

Una Guía del maestro pautada y secuenciada que permite desarrollar las sesiones de manera ordenada y poniendo el foco en el alumno.



Sesión 2

COMPETENCIAS

Competencia en comunicación lingüística

- Aplicar estrategias de búsqueda y gestión de la información para adquirir conocimientos propios.
- Producir textos de tipología diversa con un léxico y estructura que se adecúen al tipo de texto, a las intenciones y al destinatario.

Competencias sociales y cívicas

- Cooperar con una actitud constructiva y responsable durante el juego y el trabajo en grupo.

ÍTEMES DE EVALUACIÓN

- Relaciona los conocimientos previos con la información obtenida tras la lectura del texto.
- Se inicia en la descripción de animales.
- Mantiene una actitud positiva durante la estrategia de aprendizaje cooperativo.

TALLER DE EXPRESIÓN ESCRITA

RECURSOS DOCENTE

- Solucionario:**
 - Página 4.

RECURSOS ALUMNO

- Libro del alumno:**
 - Página 4.



RECURSOS AULA

- Kit Ludiletras:**
 - Bibliotarjetas de animales.
- Zona privada:**
 - Caretas de animales.

Para empezar



- Nos colocamos formando un semicírculo de manera que todos los alumnos puedan mirar y escuchar sin dificultad.
- Colocamos una careta de animales a un voluntario sin que este vea el animal del que se trata.
- Por turnos, el resto de compañeros debe describir cómo es el animal: qué tamaño tiene, qué come, qué cubre su cuerpo, dónde vive... El alumno que lleva la careta debe adivinar de qué animal se trata.
- Tras llevar a cabo la dinámica de manera conjunta, los alumnos pueden practicar en pequeños grupos.

Desarrollo

- Estrategia de Lectura con apoyo de imágenes.
- Dividimos a los alumnos en grupos y presentamos las bibliotarjetas **Ludiletras**.
- En función de la actividad, el alumno debe leer el texto o el párrafo a leer y debe leerlo con atención y sin errores y otro ve los errores y otro ve los errores y otro ve los errores.
- El resto de los alumnos debe leer el texto con atención y sin errores y otro ve los errores y otro ve los errores.
- Facilitar la comprensión de la ilustración y les presentamos el **Libro del alumno**.

ÍTEMES DE EVALUACIÓN

- Reproduce palabras mediante los ludigestos.
- Reconoce las vocales y las consonantes.
- Utiliza recursos tecnológicos y herramientas digitales.

Sesión 3

COMPETENCIAS

Competencia en comunicación lingüística

- Producir textos orales de tipología diversa adecuados a la situación comunicativa.
- Reconocer la estructura y el formato de cada género textual, el componente semántico de las palabras y las estructuras morfosintácticas más habituales.

Competencia digital

- Emplear recursos tecnológicos y herramientas digitales.

ÍTEMES DE EVALUACIÓN

- Reproduce palabras mediante los ludigestos.
- Reconoce las vocales y las consonantes.
- Utiliza recursos tecnológicos y herramientas digitales.

GRAFOSFERA II

- ★ Los alumnos esparcen las cartas de **Ludiletras** con las ilustraciones hacia arriba. Por turnos, cada miembro del grupo debe sacar una carta que contenga una consonante de la **Baraja ABC** y contrar una carta de **Ludiletras** del **Kit Ludiletras** con un dibujo que empiece por la letra que ha sacado.

Los alumnos esparcen las cartas de **Ludiletras** con las ilustraciones hacia arriba. Por turnos, cada miembro del grupo debe sacar una carta que contenga una consonante de la **Baraja ABC** y contrar una carta de **Ludiletras** del **Kit Ludiletras** con un dibujo que termine con la letra que ha sacado.

Los alumnos esparcen las cartas de **Ludiletras** con las ilustraciones hacia arriba. Por turnos, cada miembro del grupo debe sacar una carta que contenga una consonante de la **Baraja ABC** y contrar una carta de **Ludiletras** del **Kit Ludiletras** con un dibujo que termine con la letra que ha sacado.

Para acabar

- Pedimos a los alumnos que piensen en una palabra que describa cómo se han sentido tras pasar por los diferentes centros de aprendizaje.

CENTROS DE APRENDIZAJE

RECURSOS DOCENTE

- Solucionario:**
 - Páginas 14-15.

RECURSOS ALUMNO

- Libro del alumno:**
 - Páginas 14-15.
- Baraja ABC.**

Para empezar

- Pedimos a un alumno que piense un nombre, lo deletree mentalmente, cuente cuántas letras tiene y asigne cada letra a un compañero distinto. Cada alumno debe representar el ludigesto (gesto que acompaña a cada letra del abecedario) y el resto debe adivinar la palabra. Es importante que los alumnos dispongan del póster de los ludigestos para poder representarlos en caso de que no los conozcan o no los recuerden.
- Tras practicar con algunos nombres, pedimos a los alumnos que expresen en voz alta distintos nombres propios: nombres y apellidos de familiares, pueblos o ciudades en las que hayan estado...
- Anotamos todos los nombres propios que surjan.
- Observamos los nombres que hemos escrito y destacamos su característica común: la mayúscula inicial.
- Mostramos el **planificador de los centros de aprendizaje** y el **registro de participación**. Explicamos el funcionamiento y las rotaciones de los centros de aprendizaje y nos aseguramos de que todos los alumnos comprendan el sistema.

RECURSOS AULA

- Kit Ludiletras:**
 - Bingo de letras.
 - Ludiletras.

Zona privada:

- Carteles de los centros de aprendizaje.
- Planificador de los centros de aprendizaje.
- Póster: Los Ludigestos.
- Registro de participación.

Desarrollo

ÁGORA

- Proponemos a los alumnos que un miembro del grupo esconda un objeto dentro de una bolsa opaca o una caja. El resto de miembros del grupo debe adivinar de qué objeto se trata a partir de preguntas que debe contestar el alumno que ha escondido el objeto.

CÍBER

- Proponemos a los alumnos que lleven a cabo los ejercicios secuenciados.

CONSEJO

- ★ Seleccionamos algunas palabras sencillas de alguno de los textos propuestos en el **Libro del alumno**. Formamos un círculo y pedimos a los alumnos que ludideletreen las palabras que hemos seleccionado. Por turnos, cada alumno debe ludideletrear una palabra lo más rápido que pueda y el resto debe adivinarla. Todos los miembros del grupo deben representar, al menos, una palabra.

- ★ Seleccionamos algunas palabras de alguno de los textos propuestos en el **Libro del alumno** y pedimos a los alumnos que las representen con la **Baraja ABC**. Pueden representarla mediante la cara de los ludigestos, si los dominan, o mediante la cara de las letras.



En **tekman Books** somos pioneros en desarrollar programas basados en las **Inteligencias múltiples** y en las nuevas metodologías para construir **la escuela del siglo XXI**.

Te acompañamos para que, de forma fácil y personalizada, puedas desarrollar con éxito **tu proyecto educativo**.

Queremos dotar a los alumnos de hoy del conocimiento y las competencias necesarias para **afrentar el mañana**.

Juntos, educando para el futuro



PENSEMOS DISTINTO



www.tekmanbooks.com