



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

Grado en Educación Infantil

Departamento de Pedagogía

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**“El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la
lectoescritura en Educación Infantil”**

Presentado por María Lian Vallejo Sinovas

Tutelado por:

Dr. Manuel Fernández Guerrero

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado aborda el desarrollo de la lectoescritura en Educación Infantil a través del juego, entendido como una metodología activa y motivadora, adaptada al nivel madurativo del alumnado. Se diseña una situación de aprendizaje para niños de 4 años, basada en el método Letrilandia y ambientada en la primavera. La propuesta incluye actividades secuenciadas, un hilo conductor lúdico, materiales manipulativos y principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con especial atención a la inclusión de dos alumnos con necesidades educativas especiales. El objetivo es fomentar la conciencia fonológica, la discriminación auditiva, el reconocimiento de letras y palabras, la participación activa y el respeto por la diversidad.

Palabras clave:

Alfabetización, técnica didáctica, educación inclusiva, desarrollo del niño, estrategias educativas, psicología de la educación, enseñanza de la lectura, ambiente educacional.

Abstract

This Bachelor's Thesis addresses the development of literacy in Early Childhood Education through play, understood as an active and motivating methodology adapted to children's developmental levels. It presents a learning situation for four-year-old children, based on the *Letrilandia* method and set in a spring context. The proposal includes sequenced activities, a playful narrative thread, manipulative materials, and the application of Universal Design for Learning (UDL) principles, with special attention to the inclusion of two students with special educational needs. The aim is to foster phonological awareness, auditory discrimination, letter and word recognition, active participation, and respect for diversity.

Key words:

Literacy, didactic techniques, inclusive education, child development, educational strategies, educational psychology, reading instruction, educational environment.

ÍNDICE

1.	Introducción.....	1
2.	Objetivos.....	2
3.	Competencias	3
4.	Justificación.....	5
5.	Fundamentación teórica.....	7
5.1.	La lectoescritura en educación infantil.....	8
5.1.1.	Concepto y proceso de adquisición	8
5.1.2.	Métodos de enseñanza de la lectoescritura.....	10
5.1.3.	Orden de aprendizaje de las letras según el método Letrilandia	11
5.2.	El juego como metodología de aprendizaje.....	15
5.2.1.	Concepto de juego y su papel en el aprendizaje infantil	16
5.2.2.	Teorías y características del juego educativo.....	18
5.2.3.	Beneficios del juego en la adquisición de la lectoescritura	20
5.3.	Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la lectoescritura.....	22
5.3.1.	Juegos fonológicos	22
5.3.2.	Juegos de asociación imagen-palabra.....	23
5.3.3.	Uso de materiales manipulativos	24
6.	Propuesta de intervención.....	26
6.1.	Contexto donde se desarrolla.....	26
6.2.	Alumnado implicado	26
6.3.	Situación de aprendizaje.....	27
	Objetivos generales.....	28
	Contenidos.....	28
	Metodología.....	29
	Actividades	31
	Dua	47

7. Conclusión.....	55
Bibliografía.....	57

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en el análisis y aplicación del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en la etapa de Educación Infantil, concretamente en el segundo ciclo (niños y niñas de 4 años). El dominio progresivo del lenguaje escrito es uno de los pilares fundamentales en esta etapa educativa, ya que sienta las bases para aprendizajes posteriores y potencia el desarrollo cognitivo, lingüístico y comunicativo del alumnado.

A lo largo del trabajo se ha desarrollado una fundamentación teórica en la que se abordan dos ejes principales: por un lado, la naturaleza y el proceso de adquisición de la lectoescritura en Educación Infantil, y por otro, la importancia del juego como metodología activa y significativa para el aprendizaje en estas edades tempranas. Se han analizado diferentes enfoques, métodos y recursos, destacando la necesidad de favorecer un entorno lúdico, motivador y adaptado a los intereses y características de los niños.

En este marco, se plantea el diseño de una situación de aprendizaje integrada, cuyo hilo conductor es la historia de la abeja Ámbar, que sirve como nexo motivador para presentar una secuencia de actividades relacionadas con el desarrollo de habilidades prelectoras y lectoras. La propuesta se basa en el método Letrilandia y se apoya en materiales manipulativos y dinámicas lúdicas, lo que permite respetar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y atender a la diversidad del aula, incluidos los alumnos con necesidades educativas especiales.

Este trabajo pretende, por tanto, evidenciar cómo el juego, lejos de ser una actividad secundaria o complementaria, puede y debe convertirse en la vía principal para enseñar y aprender, especialmente cuando se trata de contenidos tan esenciales como la lectoescritura en edades tempranas.

2. Objetivos

Objetivo general:

- Diseñar y aplicar una situación de aprendizaje basada en el juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo de la lectoescritura en alumnado de segundo ciclo de Educación Infantil, atendiendo a los principios de inclusión y diversidad mediante el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Objetivos específicos:

1. Analizar la importancia del juego como metodología activa y motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la etapa de Educación Infantil.
2. Conocer los principios fundamentales del método Letrilandia y su aplicación en el desarrollo progresivo de la lectoescritura.
3. Identificar los beneficios del enfoque lúdico para el aprendizaje significativo y funcional del lenguaje escrito en niños de 4 años.
4. Diseñar actividades lúdicas secuenciadas en orden de dificultad, basadas en el método Letrilandia, que favorezcan el desarrollo de habilidades fonológicas, silábicas y de conciencia fonémica.
5. Integrar en la propuesta didáctica los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para atender a la diversidad del aula, con especial atención a dos alumnos con necesidades educativas especiales (TEA y retraso madurativo).
6. Fomentar el trabajo cooperativo, el respeto al ritmo individual de aprendizaje y la participación activa del alumnado mediante dinámicas de juego.
7. Evaluar el impacto de las actividades diseñadas en el desarrollo de la lectoescritura a través de indicadores observables y rúbricas de evaluación adaptadas.

3. Competencias

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se alinea con lo establecido en la Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. Esta orden, junto con la Guía Docente de la asignatura Trabajo Fin de Grado de la Universidad de Valladolid, define las competencias que el estudiante debe desarrollar y demostrar. En este sentido, la elaboración de este TFG ha permitido aplicar y consolidar diversas competencias, tanto las propias del Grado como aquellas específicas de la realización de un trabajo de investigación, tal y como se detalla a continuación.

Competencia del Grado/TFG	Justificación
Competencias del Grado de Maestro en Educación Infantil (Orden ECI/3854/2007)	
1. Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.	Este TFG se centra en el fomento de la lectoescritura, un aprendizaje fundamental en la primera infancia, abordándolo a través del juego. Dicha metodología lúdica permite una perspectiva globalizadora que integra múltiples dimensiones del desarrollo del niño: la cognitiva, mediante el desarrollo del lenguaje y la comprensión; la emocional, a través de la motivación y el disfrute del aprendizaje; la psicomotora, implicando la manipulación y la coordinación; y la volitiva, potenciando la autonomía y la iniciativa en las actividades lúdicas
2. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad	La propuesta de intervención didáctica basada en el juego para la lectoescritura está concebida para ser flexible y adaptable, buscando atender a la diversidad del alumnado de 4 años. El

de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.	juego facilita la personalización del aprendizaje, permitiendo responder a diferentes ritmos y estilos, y promoviendo un ambiente educativo equitativo donde cada niño y niña puede desarrollar sus habilidades lectoescritoras de manera inclusiva
3. Conocer la evolución del lenguaje en la primera infancia, saber identificar posibles disfunciones y velar por su correcta evolución. Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y multilingües. Expresarse oralmente y por escrito y dominar el uso de diferentes técnicas de expresión.	La temática central de este TFG es la lectoescritura, entendida como una etapa crucial en la evolución del lenguaje en la primera infancia. El estudio se fundamenta en el conocimiento de cómo los niños de 4 años adquieren estas habilidades y explora el juego como una técnica eficaz para fomentar el desarrollo lingüístico, tanto en su expresión oral como escrita
4. Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.	Este trabajo se enfoca en los procesos específicos de aprendizaje de la lectoescritura en el período 0-6 años, con especial atención a los alumnos de 4 años. La propuesta de intervención didáctica está diseñada para ser implementada en el contexto escolar, considerando las dinámicas y la interacción del niño con su ambiente educativo
Competencias Específicas (Trabajo Fin de Grado)	
1. Reunir e interpretar datos significativos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole educativa.	La elaboración del marco teórico de este TFG ha implicado la búsqueda, selección e interpretación crítica de información relevante sobre la adquisición de la lectoescritura en Educación Infantil y el impacto del juego como metodología.

	Esto ha permitido emitir juicios fundamentados sobre la pertinencia y eficacia de la propuesta de intervención.
2. Ser capaz de elaborar un documento que permita transmitir información, ideas innovadoras educativas o propuestas educativas.	El producto final de este TFG es un documento escrito que no solo compila información y marco teórico, sino que también articula una propuesta de intervención innovadora basada en el juego para el fomento de la lectoescritura en niños de 4 años, transmitiendo de manera clara y estructurada ideas pedagógicas aplicables.

4. Justificación

El aprendizaje de la lectoescritura constituye uno de los principales retos en la etapa de Educación Infantil, ya que implica el inicio en el mundo del lenguaje escrito, fundamental para el desarrollo académico y personal del niño. Aunque no es un objetivo obligatorio en esta etapa, la legislación educativa actual, como el Real Decreto 95/2022 que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, reconoce la importancia de aproximar a los niños al lenguaje escrito desde una perspectiva global, funcional y significativa.

Sin embargo, aún persisten prácticas tradicionales que introducen la lectoescritura de manera mecánica, sin tener en cuenta el ritmo evolutivo, los intereses ni las motivaciones del alumnado. Por ello, se hace necesario replantear las metodologías y recursos utilizados en el aula, apostando por enfoques más activos, lúdicos e inclusivos que permitan al niño aprender a través de la acción, el descubrimiento y el juego.

El presente Trabajo de Fin de Grado surge de esa necesidad de explorar metodologías más acordes con el desarrollo infantil, poniendo el foco en el juego como herramienta pedagógica clave para iniciar a los niños en la lectoescritura. Diversas investigaciones y corrientes pedagógicas coinciden en señalar que el juego no solo es una forma natural de

aprendizaje en la infancia, sino también un medio eficaz para adquirir habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales.

Además, he querido incorporar el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como marco para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad. La propuesta didáctica diseñada tiene en cuenta la diversidad del alumnado y responde especialmente a las necesidades de dos estudiantes concretos con NEE (trastorno del espectro autista y retraso madurativo), adaptando los materiales, las estrategias y las formas de participación.

Así, este trabajo justifica su relevancia no solo por su contribución al desarrollo de la competencia lingüística desde edades tempranas, sino también por su compromiso con una educación respetuosa, motivadora e inclusiva, en la que cada niño y niña encuentre su lugar y sus oportunidades para aprender y crecer.

5. Fundamentación teórica

El desarrollo de la lectoescritura en Educación Infantil es un proceso fundamental en la formación académica y personal de los niños, ya que les permite acceder al conocimiento, expresarse y comunicarse de manera efectiva. En esta etapa, el aprendizaje de la lectura y la escritura debe abordarse desde enfoques que respeten el ritmo y las necesidades individuales de los niños, promoviendo experiencias significativas y motivadoras.

En este contexto, el juego se presenta como una estrategia didáctica clave para facilitar la adquisición de la lectoescritura. Numerosos estudios han demostrado que el aprendizaje lúdico no solo potencia el desarrollo cognitivo y lingüístico, sino que también estimula la creatividad, la socialización y el interés por el conocimiento. A través de actividades lúdicas estructuradas, los niños pueden explorar el lenguaje, reconocer patrones fonológicos, establecer relaciones entre imágenes y palabras y experimentar con diferentes formas de representación escrita.

Esta fundamentación teórica abordará, en primer lugar, el concepto de lectoescritura y su proceso de adquisición en Educación Infantil, así como los principales métodos empleados en su enseñanza. Posteriormente, se analizará el juego como metodología de aprendizaje, destacando sus características y beneficios en la enseñanza de la lectura y la escritura. Finalmente, se presentarán diversas estrategias lúdicas que favorecen la adquisición de la lectoescritura, incluyendo juegos fonológicos, de asociación imagen-palabra, el uso de materiales manipulativos y la integración de aplicaciones y recursos digitales.

A través de este marco teórico, se pretende evidenciar cómo el juego puede convertirse en una herramienta efectiva para potenciar el aprendizaje de la lectoescritura en la infancia, promoviendo una enseñanza más dinámica, significativa y adaptada a las necesidades de los niños.

5.1. La lectoescritura en educación infantil

5.1.1. Concepto y proceso de adquisición

La lectoescritura es la habilidad que integra la lectura y la escritura, permitiendo a los individuos comunicarse eficazmente y acceder al conocimiento. Según la Real Academia Española (RAE), la lectoescritura se define como la "*capacidad de leer y escribir*". Esta competencia es fundamental en el desarrollo cognitivo y social de las personas, ya que facilita el aprendizaje autónomo y la interacción con el entorno.

Importancia del aprendizaje de la lectoescritura en Educación Infantil

El aprendizaje temprano de la lectoescritura es crucial para el desarrollo integral del niño. Según la neuro educadora Perejón (2024), la música y los cuentos son herramientas efectivas para estimular habilidades lectoras, fonológicas, auditivas y socioemocionales desde temprana edad.

Además, Ehmig (2024), directora del Instituto de Investigación de Lectura y Medios de Comunicación de la Stiftung Lesen (Fundación para la Lectura), destaca que leer en voz alta con los hijos durante sus primeros años favorece significativamente el desarrollo del lenguaje y fomenta habilidades sociales como la empatía y el sentido de justicia.

Etapas del desarrollo de la lectoescritura según diferentes autores

Diversos autores han estudiado las etapas del desarrollo de la lectoescritura desde distintas perspectivas teóricas. Según Chaves Salas (2002), estas contribuciones permiten comprender cómo evoluciona la adquisición del lenguaje escrito en la infancia. Por ejemplo:

- Jean Piaget: Este psicólogo suizo propuso que el desarrollo cognitivo se produce en etapas. En el estadio preoperacional (2-7 años), los niños desarrollan la función simbólica que les permite entender y usar símbolos, como letras y números, lo cual es fundamental para la adquisición de la lectoescritura.
- Lev Vygotsky: Vygotsky enfatizó la importancia del entorno social en el aprendizaje. Introdujo el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o compañero más

capacitado. Aplicado a la lectoescritura, sugiere que el aprendizaje se optimiza cuando se brinda apoyo adecuado en esta zona.

- Emilia Ferreiro y Ana Teberosky: A través de sus investigaciones, identificaron que los niños pasan por niveles en la construcción del lenguaje escrito antes de la enseñanza formal. Estos niveles van desde una etapa presilábica, donde no hay correspondencia entre escritura y sonido, hasta una etapa alfabética, donde comprenden la relación entre letras y fonemas.

Niveles de conceptualización de la lectoescritura

Según las investigaciones de Meléndez, Vásquez y Solano (2019), basadas en el proceso de construcción del aprendizaje de la lectura y la escritura, y también en los estudios de Flores y Hernández (2008), los niveles de desarrollo de la lectoescritura se dividen de la siguiente manera:

- Presilábico: En esta etapa, los niños no logran diferenciar entre el dibujo y la escritura, ya que no establecen una conexión entre la escritura y la pronunciación de las palabras.
- Silábico: El alumno empieza a reflexionar sobre la relación entre los sonidos y las palabras, comprendiendo que a un sonido largo corresponde una palabra más extensa, mientras que a un sonido corto se le asocia una palabra breve.
- Silábico-Alfabético: En este nivel, se reconoce una relación que puede ser tanto silábica como fonética, ya que el estudiante asocia los sonidos con las letras, mejorando la comprensión de los significados.
- Alfabético: El estudiante descubre la relación entre los sonidos y su representación gráfica, estableciendo una correspondencia entre cada letra y su correspondiente sonido oral.

Meléndez, Vásquez y Solano (2019) señalan que el progreso en la comprensión de la lectoescritura varía según el contexto social, cultural y educativo en el que se desarrolle cada niño. En este sentido, es fundamental respetar los tiempos de aprendizaje de cada niño, promoviendo un entorno que valore la diversidad y fomente el disfrute del proceso.

5.1.2. Métodos de enseñanza de la lectoescritura

El proceso de enseñanza de la lectoescritura ha sido abordado a lo largo de la historia desde diferentes metodologías, cada una con su propia concepción del aprendizaje. Diversos pedagogos han aportado teorías y enfoques que han evolucionado en función de los avances en psicología y educación. A continuación, se presentan los principales métodos, diferenciados entre tradicionales, globales y fonéticos-mixtos, basados en la recopilación realizada por el Consejo Provincial de Educación de Neuquén (2019).

Enfoques tradicionales

- Método alfabético o de deletreo. Este método, utilizado desde la antigüedad, sigue el orden alfabético para enseñar la lectura y escritura. Dionisio de Halicarnaso (siglo I a.C.) mencionaba que el aprendizaje debía iniciar con el reconocimiento de las letras, seguido de su combinación en sílabas y palabras. En Roma, Marco Fabio Quintiliano recomendaba el uso de letras móviles para facilitar la enseñanza, destacando la importancia de la manipulación en el proceso de aprendizaje.
- Método silábico. Este enfoque, desarrollado por Federico Gedike y Samuel Heinicke en el siglo XVIII, buscaba superar las limitaciones del método alfabético. Se basa en la enseñanza de sílabas como unidades básicas, combinando vocales y consonantes para formar palabras y frases. Aunque mejora la fluidez lectora, sigue siendo un método mecánico que no prioriza la comprensión lectora, lo que ha llevado a su progresiva sustitución por enfoques más integradores.

Métodos globales

- Método global de lectura. Propuesto por Ovide Decroly, este método parte de unidades completas de significado, como palabras y frases, antes de descomponerlas en sus elementos más pequeños. Decroly argumentaba que los niños perciben la realidad de manera global y que la enseñanza debe ajustarse a este pensamiento sincrético. Su enfoque fue una influencia clave en la creación de metodologías activas de enseñanza, priorizando el uso de contextos significativos para la lectura.

- Método de palabras normales. Inspirado en los planteamientos de Juan Amos Comenio, este método parte de la presentación de palabras con imágenes, favoreciendo la asociación entre lenguaje escrito y significado. Comenio, en su obra *Orbis Pictus*, defendía que la enseñanza debía basarse en la observación y en el uso de materiales visuales que facilitaran la comprensión del texto. Esta metodología ha servido de base para enfoques más modernos, como el método de palabras clave utilizado en la enseñanza inicial de la lectura.

Métodos fonéticos y mixtos

- Método fonético o fónico. Este enfoque fue inicialmente propuesto por Blas Pascal y perfeccionado por Juan Amos Comenio. Se basa en la enseñanza del sonido de las letras (fonemas) en lugar de su nombre, facilitando la relación entre grafía y pronunciación. Es un método especialmente adecuado para lenguas fonéticas como el español, ya que permite una decodificación más eficaz de las palabras escritas.
- Método ecléctico. Desarrollado por Vogel, este método combina elementos de diferentes enfoques, tomando lo mejor de cada uno para adaptarse a las necesidades del estudiante. Se considera un enfoque analítico-sintético, ya que parte de unidades completas (palabras) y las descompone en elementos más pequeños (sílabas y letras), reconstruyéndolas después. Su principal ventaja es que equilibra el aprendizaje mecánico con el desarrollo de la comprensión lectora, promoviendo una enseñanza más flexible y personalizada.

5.1.3. Orden de aprendizaje de las letras según el método Letrilandia

El método Letrilandia es un enfoque pedagógico creativo diseñado para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de Educación Infantil. Letrilandia surge como una extensión del Método de Lectura y Escritura de la Editorial Edelvives. Fue creado por Aurora Usero Alijarde, quien lo desarrolló en su obra *El país de las letras* (Usero Alijarde, 2004), con el objetivo de presentar las letras de forma lúdica, narrativa y multisensorial. Su característica distintiva radica en personificar cada letra como un personaje dentro de un mundo imaginario, utilizando cuentos y elementos lúdicos para

motivar y captar la atención de los estudiantes. Esta metodología sigue una secuencia específica en la introducción de las letras, cuidadosamente estructurada para optimizar la comprensión y asimilación de los sonidos y grafías.

Principales características del método Letrilandia

1. **Enfoque narrativo y simbólico:** Cada letra se personifica en un personaje con una historia propia dentro del mundo de Letrilandia. A través de cuentos y relatos, los niños asocian el sonido de cada letra con su grafía y uso en palabras cotidianas.
2. **Uso de materiales didácticos variados:**
 - **Cuentos ilustrados:** Narraciones en las que las letras aparecen como protagonistas.
 - **Canciones y rimas:** Refuerzan la memorización de los sonidos.
 - **Juegos y actividades prácticas:** Ejercicios de trazo, discriminación auditiva y construcción de palabras.
3. **Aprendizaje progresivo:**
 - Se comienza con las vocales, representadas como miembros de la realeza.
 - Luego se introducen las consonantes más sencillas y frecuentes en el habla infantil.
 - Finalmente, se presentan las consonantes más complejas y combinaciones silábicas.
4. **Metodología multisensorial:**
 - Se refuerza el aprendizaje con el uso de imágenes, gestos, canciones y cuentos.
 - Se favorece la memoria visual y auditiva, facilitando la adquisición de la lectoescritura en niños con distintos estilos de aprendizaje.

Secuencia de introducción de las letras en Letrilandia:

1. **Vocales:** El aprendizaje comienza con las vocales, representadas por miembros de la realeza en el imaginario de Letrilandia:

- El Rey U
- La Reina A
- La Princesa I
- La Princesa O
- El Príncipe E

Cada vocal se introduce mediante cuentos específicos que narran historias relacionadas con estos personajes, facilitando la asociación del sonido y la grafía de manera amena y memorable. Además, se emplean canciones y actividades lúdicas para reforzar el reconocimiento y la pronunciación de cada vocal.

2. **Consonantes iniciales:** Una vez que los niños han familiarizado y dominado las vocales, se introducen las consonantes más sencillas y frecuentes en el idioma español. El orden propuesto por Letrilandia es el siguiente:

- P
- L
- M
- S

Cada consonante también se presenta a través de cuentos y canciones específicas, acompañadas de gestos visuales que ayudan a los niños a evocar tanto el sonido como la forma escrita de la letra.

3. **Consonantes intermedias:** A medida que los estudiantes avanzan, se introducen consonantes adicionales en el siguiente orden:

- N/Ñ
- T

- D
- J
- Y (con sus sonidos vocálico y consonántico)

Estas letras se trabajan siguiendo la misma metodología de cuentos, canciones y actividades lúdicas para asegurar una comprensión profunda y duradera.

4. Consonantes avanzadas: Finalmente, se introducen las consonantes que presentan mayor complejidad fonética o gráfica:

- LL
- B
- V
- Z
- C
- R (sonido fuerte y suave)
- RR
- F

La introducción de estas consonantes se realiza de manera progresiva, asegurando que los niños hayan consolidado previamente las letras más simples.

Metodología de enseñanza en Letrilandia:

- Cuentos y personajes: Cada letra se personifica y se presenta a través de una historia específica que facilita la asociación del sonido y la grafía de manera amena y memorable. Estas narraciones están diseñadas para captar la atención de los niños y fomentar su interés por el aprendizaje de las letras.
- Canciones y gestos: Se utilizan canciones específicas para cada letra, acompañadas de gestos visuales que refuerzan la memoria auditiva y kinestésica, ayudando a los niños a recordar tanto el sonido como la forma escrita de la letra.

- **Actividades prácticas:** El método incluye actividades previas y posteriores a la narración de los cuentos, ejercicios de escritura y materiales complementarios como láminas ilustrativas. Estas actividades están diseñadas para reforzar la discriminación de fonemas, el trazo de las letras y la formación de sílabas y palabras.

Es importante destacar que, aunque Letrilandia propone un orden específico en la enseñanza de las letras, este puede adaptarse según las necesidades y el ritmo de aprendizaje de cada grupo de niños, siempre manteniendo el enfoque lúdico y motivador que caracteriza al método. La flexibilidad en la implementación permite atender a la diversidad presente en el aula y asegurar que cada estudiante avance de manera óptima en su proceso de lectoescritura.

5.2. El juego como metodología de aprendizaje

El juego ha sido reconocido como una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de la historia de la educación. Su integración en contextos educativos ha evolucionado significativamente, especialmente con la aparición de movimientos pedagógicos como la Escuela Nueva, que promovieron métodos más activos y centrados en el alumno.

Uno de los precursores en destacar la importancia del juego en la educación fue Jean-Jacques Rousseau. En su obra "*Émile*" (1762), Rousseau criticó la rigidez de la educación tradicional y abogó por una enseñanza que respetara la libertad natural del niño, considerando el juego como esencial para su desarrollo integral.

Siguiendo esta línea, Johann Heinrich Pestalozzi enfatizó el papel de la familia y la escuela en la educación infantil, proponiendo que los niños descubrieran el mundo a través de experiencias propias, donde el juego se convierte en una herramienta clave para el aprendizaje activo y significativo. En su obra "*Cómo Gertrudis enseña a sus hijos*" (1801), Pestalozzi expone estas ideas al destacar la importancia de la interacción directa con el entorno y el desarrollo natural del niño a través del juego y la experiencia práctica.

En el contexto de la Escuela Nueva, María Montessori implementó un enfoque educativo que integraba el juego como medio para fomentar la autonomía y el aprendizaje autodirigido en los niños. Su metodología, explicada en "*El método de la pedagogía*

científica” (Montessori, 1909), se basa en la idea de que el juego permite a los niños explorar y comprender su entorno de manera natural y espontánea.

En España, Andrés Manjón fundó las Escuelas del Ave María en 1889, donde incorporó el juego como método educativo. Manjón consideraba el juego una necesidad innata en los niños y lo utilizaba para facilitar el aprendizaje de manera amena y efectiva, adelantándose a su tiempo al reconocer su valor pedagógico.

Estos pedagogos y movimientos educativos, entre otros muchos, sentaron las bases para la incorporación del juego en la educación, reconociendo su potencial para promover un aprendizaje más efectivo y significativo.

5.2.1. Concepto de juego y su papel en el aprendizaje infantil

El juego podría definirse como una actividad fundamental en la infancia que permite a los niños explorar, experimentar y construir conocimientos de manera natural y divertida. A través del juego, desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras, aprendiendo a resolver problemas, relacionarse con otros, expresar emociones y coordinar movimientos.

El concepto de juego ha sido abordado por diversos autores a lo largo del tiempo. Por ejemplo, Huizinga (1972) lo define como:

“Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente” (p. 21).

Stuart Brown, psiquiatra, investigador clínico y uno de los pioneros en el estudio sobre el juego, sostiene que jugar mucho durante la infancia contribuye a formar adultos felices e inteligentes (Brown, 2009). Según su perspectiva, el juego genera nuevas conexiones neuronales en el cerebro, lo que mejora tanto la calidad como la resistencia del sistema nervioso (Brown, 2009; Pellis & Pellis, 2009). Brown respalda esta idea con varios estudios científicos que evidencian que las personas que siguen jugando a lo largo de su vida tienen un 70% menos de probabilidades de sufrir enfermedades como la demencia y problemas cardíacos (Brown, 2009; Lieberman, 2018).

Siendo el fundador en 2009 del National Institute for Play en Estados Unidos, Brown explica que los investigadores en el campo del juego han identificado siete categorías principales:

1. Juego compenetrado: Reírse juntos, hacer muecas, jugar a mirar fijamente.
2. Juego corporal: Saltar, mover las caderas, bailar, treparse y otros movimientos físicos.
3. Juego con objetos: Manipular artefactos, construir modelos, rebotar piedras en el agua.
4. Juego social: Juegos de mesa y cartas, deportes en equipo, juegos como “corre que te alcanzo”.
5. Juego imaginativo y de ficción: Juegos de charadas, roles para divertirse, soñar despierto.
6. Juego narrativo: Contar cuentos alrededor de una fogata, escribir poemas o en un diario.
7. Juego creativo: Pintar, esculpir, componer música, inventar solo por diversión.

Para hablar del juego como método de aprendizaje, también hay que mencionar el término de “gamificación”. El concepto de gamificación en el ámbito de la educación ha sido desarrollado y popularizado por diversos expertos, aunque sus orígenes se remontan a la aplicación de mecánicas y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos. Uno de los primeros en introducir el término "gamificación" fue Nick Pelling, un desarrollador de software británico, en 2002, cuando utilizó el término para describir la integración de elementos de juego en áreas como el marketing y, más tarde, en la educación.

En el contexto educativo, la gamificación se refiere a la incorporación de elementos propios de los juegos (como recompensas, retroalimentación inmediata, niveles y desafíos) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto tiene como objetivo aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los alumnos, transformando el aprendizaje en una experiencia más interactiva, divertida y centrada en el estudiante. A través de la gamificación, los alumnos no solo aprenden contenidos de manera más atractiva, sino que también desarrollan habilidades como la resolución de problemas, la

colaboración y la perseverancia, fundamentales para su desarrollo cognitivo y socioemocional.

5.2.2. Teorías y características del juego educativo

El juego educativo se diferencia del juego espontáneo en que posee una intencionalidad pedagógica clara, dirigida al desarrollo de habilidades y conocimientos en los niños. Este tipo de juego busca desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras en los niños. A continuación, se presentan algunas teorías y características clave del juego didáctico:

Teorías sobre el juego didáctico

1. Teoría de Jean Piaget. Piaget es uno de los teóricos más influyentes en el estudio del juego en la educación. Según él, el juego es una forma de asimilación y acomodación en la que los niños integran el conocimiento nuevo con sus experiencias previas. Piaget propone que los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo, y el juego les permite interactuar con el entorno de manera concreta y simbólica, favoreciendo la construcción activa del conocimiento. El juego didáctico se utiliza en este contexto para ayudar a los niños a desarrollar conceptos y habilidades a través de experiencias directas y manipulativas (Piaget, 1945/1981).
2. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky. Vygotsky sostiene que el aprendizaje ocurre en un contexto social, y que el juego es una actividad clave en el desarrollo infantil. Según su teoría, el juego didáctico puede servir como una zona de desarrollo próximo (ZDP), en la que los niños realizan actividades con la ayuda de un adulto o de sus compañeros más capacitados. A través del juego, los niños pueden internalizar nuevas habilidades y conceptos que luego serán aplicables en contextos más complejos. El juego didáctico facilita la interacción social, el lenguaje y el aprendizaje cooperativo (Vygotsky, 1933/1979).
3. Teoría del juego simbólico de Jerome Bruner. Bruner enfatiza el juego simbólico como un proceso esencial para el desarrollo cognitivo. En este tipo de juego, los niños aprenden a representar ideas, objetos y situaciones a través

de símbolos, lo que les permite desarrollar habilidades lingüísticas, cognitivas y de resolución de problemas. El juego didáctico simbólico, que utiliza objetos y roles imaginarios, es una excelente forma de fomentar la creatividad y el pensamiento abstracto (Bruner, 1972).

4. Teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb. Kolb propone que el aprendizaje es un proceso cíclico basado en la experiencia directa y reflexiva. El juego didáctico permite a los niños experimentar de forma activa, reflexionar sobre esas experiencias y aplicar lo aprendido en nuevas situaciones. A través de este ciclo de acción y reflexión, los alumnos desarrollan habilidades tanto cognitivas como emocionales, aprendiendo de manera más profunda y duradera (Kolb, 1984).

Características del juego didáctico

Las características del juego didáctico están profundamente influenciadas por las teorías de Piaget, Vygotsky, Bruner y Kolb. Estos teóricos han destacado la importancia del juego como un proceso activo, social y constructivo en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, y sus ideas son fundamentales para la comprensión de las características del juego didáctico en la educación. A continuación, se mencionan las más relevantes:

1. Objetivo educativo claro. El juego didáctico tiene un propósito específico relacionado con el aprendizaje. No se trata solo de entretener, sino de guiar a los alumnos en el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales.
2. Participación activa. Los niños son los protagonistas del juego, lo que significa que participan activamente en la resolución de problemas, la toma de decisiones y la interacción con sus compañeros. Esto favorece el aprendizaje autónomo y la construcción de conocimientos a través de la acción.
3. Estímulo de la creatividad. Muchos juegos didácticos fomentan la creatividad y la imaginación. Al permitir a los niños pensar de manera flexible y explorar nuevas ideas, los juegos ayudan en el desarrollo de habilidades cognitivas más complejas, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.
4. Interactividad y cooperación. Los juegos didácticos a menudo requieren que los niños interactúen entre sí, promoviendo habilidades sociales como la

cooperación, la empatía y el respeto por los demás. Estos juegos también favorecen la comunicación y el trabajo en equipo, ya que los niños deben colaborar para alcanzar un objetivo común.

5. Reglas estructuradas. Aunque el juego tiene un componente de libertad, los juegos didácticos suelen tener reglas claras que guían las actividades y definen los objetivos a alcanzar. Las reglas proporcionan un marco que ayuda a los niños a comprender cómo se debe jugar y cuál es el propósito del juego, lo que facilita la organización y el aprendizaje.
6. Retroalimentación inmediata. El juego didáctico proporciona retroalimentación inmediata sobre el rendimiento de los niños, lo que permite a los alumnos corregir errores y mejorar. Esta retroalimentación es fundamental para el aprendizaje, ya que los niños pueden ajustar su enfoque y comprender mejor los conceptos que están aprendiendo.
7. Diversión y motivación. Un elemento clave del juego didáctico es su capacidad para motivar y captar la atención de los niños. Al hacer que el proceso de aprendizaje sea divertido y emocionante, los juegos ayudan a mantener el interés y la disposición de los niños para aprender.
8. Adaptabilidad y flexibilidad. Los juegos didácticos son versátiles y pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad, intereses y necesidades de los alumnos. Esto permite personalizar la experiencia de aprendizaje y ofrecer desafíos apropiados para cada niño, favoreciendo la inclusión y el aprendizaje individualizado.

5.2.3. Beneficios del juego en la adquisición de la lectoescritura

El juego, en el contexto del aprendizaje significativo según Ausubel (1968), tiene una gran influencia porque favorece la conexión entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos del estudiante, lo cual es esencial para la adquisición de aprendizajes duraderos y comprensibles. Ausubel destaca que el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se integra de manera relevante en la estructura cognitiva del alumno, y el juego ofrece un entorno ideal para este proceso.

A través del juego, los alumnos no solo se enfrentan a situaciones que los desafían a pensar y resolver problemas, sino que también tienen la oportunidad de organizar y reorganizar la información de forma activa, conectando lo aprendido con su experiencia previa. El componente lúdico hace que el aprendizaje sea menos abstracto, más vivencial y relacionado con situaciones reales, lo que potencia la comprensión profunda y la retención de la información.

En este sentido, el juego actúa como un catalizador para el aprendizaje significativo, al crear un espacio donde los estudiantes pueden experimentar, aplicar y reflexionar sobre lo aprendido, todo dentro de un ambiente motivador y estimulante. El hecho de que el juego sea una actividad intrínsecamente divertida y que provoque emoción facilita que los estudiantes se involucren de manera activa en el proceso cognitivo, creando una experiencia de aprendizaje más rica y profunda, tal como lo planteaba Ausubel en su teoría del aprendizaje significativo.

Según Zambrano-Álava, et al. (2020), la gamificación ofrece una amplia variedad de posibilidades, al incorporar elementos propios del juego como la interactividad, los personajes, la narración de historias o la resolución de problemas, todos ellos orientados a generar un compromiso genuino con el aprendizaje. Los autores afirman que:

"La gamificación es una estrategia que permite fomentar la motivación hacia el aprendizaje, proporcionar retroalimentación continua, hacer el aprendizaje más significativo, incrementar el compromiso con el proceso de aprendizaje, establecer una conexión entre el estudiante y el contenido, ofrecer resultados medibles, desarrollar competencias adecuadas y habilidades en alfabetización digital, y promover una mayor autonomía en los aprendices" (p. 357).

Utilizar el juego como método de enseñanza no solo motiva a los alumnos, sino que también puede ser un recurso eficaz para el desarrollo de la lectoescritura. Al integrar elementos como la interactividad, la narración de historias y la resolución de problemas, la enseñanza basada en el juego facilita un aprendizaje más atractivo y significativo, favoreciendo la retención de conceptos clave relacionados con la lectura y la escritura. Asimismo, fomenta la participación activa del alumnado, lo que promueve un mayor compromiso y autonomía en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

5.3. Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la lectoescritura

Las estrategias lúdicas desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, especialmente en las primeras etapas educativas. Al incorporar actividades recreativas y juegos en el aula, se logra captar la atención de los estudiantes, incrementando su motivación y facilitando la adquisición de habilidades lingüísticas de manera natural y entretenida.

Según Guerrero Ávila et al. (2022), la actividad lúdica permite a los niños apropiarse del conocimiento de forma más amena, lo que sugiere la necesidad de que los docentes utilicen estas técnicas como estrategias metodológicas para mejorar el desempeño escolar y el bienestar de los estudiantes.

5.3.1. Juegos fonológicos

Según Bedoya (1982) los juegos fonológicos son:

“Juegos que tienen como propósito asociar significantes con significados; ampliar su vocabulario, relacionar hechos, situaciones con sus experiencias. Los juegos verbales deben desarrollarse en un ambiente de alegría y juego. Explicar a los niños el juego para que ellos creen otras situaciones.”

Estos permiten desarrollar la conciencia fonológica, una habilidad esencial en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura. La conciencia fonológica se refiere a la capacidad de reconocer y manipular los sonidos del habla, incluyendo habilidades como identificar rimas, segmentar palabras en sílabas y aislar fonemas individuales. Estas habilidades son fundamentales para que los niños comprendan la relación entre los sonidos y las letras, facilitando así el aprendizaje de la lectura y la escritura (Universidad Europea, 2024).

A continuación, se detallan algunas estrategias lúdicas efectivas para fomentar la conciencia fonológica:

1. Juegos de discriminación auditiva

Estos juegos ayudan a los niños a distinguir y reconocer diferentes sonidos en el lenguaje hablado, mejorando su capacidad para identificar fonemas y patrones sonoros.

- **Juego de los sonidos iniciales:** Consiste en pronunciar una serie de palabras y pedir a los niños que identifiquen aquellas que

comienzan con el mismo sonido. Por ejemplo, se les puede preguntar si "mesa" y "mamá" empiezan con el mismo sonido.

- Identificación de sonidos en palabras: Se presentan palabras y se solicita a los niños que identifiquen un sonido específico dentro de ellas, como el sonido inicial o final. Por ejemplo, encontrar el sonido /s/ en la palabra "sol".

2. Rimas y canciones

Las actividades que incorporan rimas y canciones facilitan la identificación de patrones sonoros y la segmentación de palabras, aspectos clave en el desarrollo de la conciencia fonológica.

- Canciones infantiles: Cantar canciones que contengan rimas y repeticiones ayuda a los niños a reconocer patrones rítmicos y sonoros en el lenguaje.
- Juego de las rimas: Se presentan palabras y se pide a los niños que encuentren otras que rimen con ellas, fomentando la atención a los sonidos finales de las palabras.

3. Juegos de segmentación y manipulación de sonidos

Estas actividades permiten a los niños descomponer palabras en sus componentes sonoros y experimentar con la combinación y alteración de estos sonidos, fortaleciendo su comprensión de la estructura fonológica del lenguaje.

- Segmentación de palabras en sílabas: Se pronuncia una palabra y se pide a los niños que la dividan en sílabas, utilizando palmadas o golpes en la mesa para marcar cada sílaba.
- Manipulación de fonemas: Actividades donde los niños sustituyen, eliminan o añaden sonidos en palabras para formar nuevas. Por ejemplo, cambiar el sonido /m/ en "masa" por /p/ para formar "pasa".

5.3.2. Juegos de asociación imagen-palabra

Según un Olivares (2021), las estrategias lúdicas de asociación imagen-palabra son herramientas pedagógicas que vinculan representaciones visuales con términos escritos,

facilitando el aprendizaje de la lectoescritura en niños. Estas técnicas permiten que los estudiantes asocien imágenes con palabras, promoviendo el reconocimiento y la comprensión del lenguaje escrito. Este método proporciona un aprendizaje funcional de la lectura a través de la asociación de imágenes, basado en el emparejamiento y presentando una asociación directa entre foto o dibujo y palabra.

A continuación, se detallan algunas actividades efectivas respaldadas por diversos autores:

1. Tarjetas de imágenes y palabras

Esta actividad implica el uso de tarjetas que presentan una imagen junto a su palabra correspondiente. Los niños deben emparejar cada imagen con la palabra que la representa, lo que refuerza su vocabulario y mejora la asociación directa entre objetos y términos. Según el portal Aula PT (2020) este método es eficaz para trabajar la comprensión lectora y la asociación imagen-texto a través de descripciones de personajes.

2. Bingo de palabras o sílabas

Adaptar el clásico juego de bingo al aprendizaje de la lectoescritura resulta en una actividad dinámica y motivadora. En este juego, cada niño recibe un cartón con imágenes, y el docente va nombrando palabras o sílabas al azar. Los alumnos deben identificar si la palabra o sílaba mencionada corresponde a alguna de las imágenes en su cartón y marcarla. Esta actividad promueve la atención, la escucha activa y la rápida asociación entre palabras e imágenes.

3. Juegos de memoria con palabras e imágenes

Los juegos de memoria, donde se deben emparejar cartas que contienen imágenes y sus palabras correspondientes, son excelentes para reforzar la asociación imagen-palabra. Además, mejoran la concentración y la memoria visual de los niños. El blog "Actividades lúdicas de lectoescritura - Educación Primaria" destaca que el Memotest imagen-palabra es una variante entretenida que fortalece la lectura y la atención, especialmente útil para niños que se inician en la alfabetización.

4.3.3. Uso de materiales manipulativos

El uso de materiales manipulativos en la enseñanza de la lectoescritura es una estrategia ampliamente respaldada por la pedagogía, ya que facilita el aprendizaje mediante la exploración activa y sensorial. Según Montessori (1912), el aprendizaje en los primeros

años debe ser concreto y tangible, permitiendo a los niños "tocar, sentir y experimentar" con los materiales para construir su conocimiento. En este sentido, la manipulación de letras y palabras contribuye al desarrollo de la conciencia fonológica y la comprensión del sistema alfabético.

A continuación, se presentan algunos de los materiales manipulativos más utilizados en la enseñanza de la lectoescritura:

1. Letras móviles y bloques alfabéticos

Las letras móviles son un recurso didáctico esencial en la enseñanza de la lectoescritura, ya que permiten a los niños experimentar con la construcción de palabras sin necesidad de escribirlas. Este material es ampliamente utilizado en el método Montessori, donde las letras de cartón o madera son empleadas para formar sílabas y palabras, favoreciendo la asociación entre el sonido y la grafía (Montessori, 1912).

2. Pizarras magnéticas y tarjetas de palabras

Las pizarras magnéticas y las tarjetas de palabras son materiales que permiten a los niños construir palabras de manera interactiva. Goodman (1996), en su teoría sobre el enfoque global de la lectura, señala que estos recursos ayudan a los niños a identificar palabras de manera holística y a familiarizarse con su estructura visual.

3. Construcción de letras o palabras con material sensorial

El uso de materiales sensoriales en la enseñanza de la lectoescritura está fundamentado en la pedagogía de Montessori (1912), quien destacaba la importancia de la experiencia táctil en el aprendizaje de la escritura. En este contexto, se pueden emplear diferentes materiales como:

- Bandejas de arena o arroz para trazar letras con los dedos.
- Letras de fieltro o lija, que permiten a los niños identificar la forma de las letras a través del tacto.
- Plastilina o arcilla, con las que los niños pueden modelar letras y palabras.

6. Propuesta de intervención

6.1. Contexto donde se desarrolla

La presente propuesta de intervención se llevará a cabo en el Colegio Sagrada Familia – Jesuitinas, ubicado en la ciudad de Valladolid. Se trata de un centro educativo concertado que ofrece una educación integral basada en valores, con un compromiso firme hacia la innovación pedagógica y la atención a la diversidad del alumnado.

La intervención está dirigida a un grupo de niños y niñas de segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil. Este grupo comenzó el curso escolar en el mes de septiembre iniciando el aprendizaje de la lectoescritura a través del método Letrilandia. Desde el inicio del curso, los alumnos han trabajado las vocales y han continuado con las consonantes P y M. Actualmente, se encuentran en el aprendizaje de la letra L y, hasta final de curso, está previsto que aborden las letras S, N/Ñ y T, siempre siguiendo el ritmo secuenciado del método.

El aula cuenta con una ratio adecuada (19 alumnos) y un ambiente educativo enriquecido, que favorece el aprendizaje significativo a través del juego, la experimentación y la interacción con los demás. No obstante, se debe destacar la presencia de dos alumnos con necesidades educativas especiales. Uno de ellos presenta un diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista (TEA), mientras que el otro muestra un retraso madurativo que afecta a su ritmo de aprendizaje y desarrollo. Ante esta realidad, la propuesta contempla la realización de adaptaciones curriculares específicas, con el objetivo de garantizar la participación activa de ambos alumnos en todas las actividades planteadas, respetando sus necesidades y potenciando sus capacidades individuales.

6.2. Alumnado implicado

El grupo al que se dirige esta propuesta de intervención, como se ha mencionado anteriormente, está formado por alumnos y alumnas de 2º curso del segundo ciclo de Educación Infantil, con una edad aproximada de cuatro años. En total, el grupo está compuesto por 19 niños y niñas, con un nivel de desarrollo evolutivo acorde a su edad, aunque, como es habitual en estas etapas, se aprecian diferencias significativas en el ritmo de adquisición de los aprendizajes, especialmente en el ámbito de la lectoescritura.

En su mayoría, el alumnado no presenta necesidades educativas específicas, sin embargo, se observan distintas realidades en el aula. Algunos niños y niñas muestran una mayor facilidad para el reconocimiento de fonemas, la identificación de letras o la realización de trazos, mientras que otros presentan más dificultades para mantener la atención, adquirir el principio alfabético o desarrollar habilidades grafomotoras. Estas diferencias, completamente naturales en el proceso madurativo, hacen imprescindible una atención individualizada y flexible, que permita a cada alumno avanzar a su propio ritmo.

Además, dentro del grupo se encuentran dos alumnos con necesidades educativas especiales que requieren un apoyo más específico. Uno de ellos ha sido diagnosticado con Trastorno del Espectro Autista (TEA), lo que implica la necesidad de adaptar las actividades para favorecer su comprensión, participación y comunicación, respetando sus tiempos y necesidades sensoriales. El otro alumno presenta un retraso madurativo, lo que supone un desarrollo más lento en diferentes áreas, especialmente en el ámbito del lenguaje y la coordinación motriz. Para ambos, se contemplan adaptaciones curriculares y metodológicas que les permitan beneficiarse del enfoque lúdico de la propuesta, fomentando su implicación y progreso en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

En definitiva, se trata de un grupo diverso, como ocurre en la mayoría de las aulas de Educación Infantil, lo que convierte esta intervención en una oportunidad para atender a la heterogeneidad desde un enfoque inclusivo, donde el juego se convierte en una herramienta clave para llegar a todos los alumnos, respetando sus diferencias y potenciando sus capacidades.

6.3. Situación de aprendizaje

El título de esta propuesta es “Ámbar, la abeja aventurera”. Se trata de una situación de aprendizaje que tiene como eje principal el desarrollo de la lectoescritura a través del juego.

La propuesta gira en torno a Ámbar, una simpática abeja que debe recorrer un colorido prado primaveral en busca de flores que le ayuden a recolectar polen. En cada flor se esconde un reto relacionado con la lectoescritura (sonidos iniciales, sílabas, rimas, formación de palabras, etc.). Cada juego ha sido diseñado con materiales manipulativos, adaptados al nivel madurativo de los niños, y sigue un orden de dificultad progresiva.

Cabe señalar que esta situación de aprendizaje fue diseñada inicialmente durante el Prácticum II (Vallejo, 2025), y ha sido adaptada, ampliada y fundamentada con mayor profundidad para su inclusión en este Trabajo de Fin de Grado.

Al inicio del viaje, Ámbar entregará a cada niño un “Carnet de lector en prácticas”, donde podrán registrar su progreso a medida que superan los distintos desafíos. Así, de forma lúdica y significativa, se fomenta el gusto por la lectura, la conciencia fonológica y la iniciación a la lectoescritura.

La experiencia culmina con la llegada de Ámbar a la colmena, donde todos celebran haber completado su carnet y se les hará entrega de un diploma de lector.

Objetivos generales

- Desarrollar el gusto e interés por la lectoescritura.
- Fomentar la conciencia fonológica mediante actividades lúdicas que permitan identificar, segmentar y manipular sonidos del habla (sílabas, rimas, letras iniciales...).
- Iniciar el reconocimiento de grafemas y su asociación con los fonemas correspondientes, respetando la progresión del método Letrilandia.
- Favorecer la discriminación visual y auditiva a través de juegos que impliquen atención y memoria relacionadas con las letras y palabras.
- Desarrollar habilidades básicas de lectoescritura como la segmentación silábica, la formación de palabras y el reconocimiento de palabras completas.
- Estimular la expresión oral y el enriquecimiento del vocabulario.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.
- Valorar el esfuerzo y la superación personal, reconociendo los logros de forma positiva al completar el carnet.

Contenidos

1. Conceptuales

- Fonemas y grafemas trabajados según la secuencia del método Letrilandia.
- La sílaba como unidad lingüística.
- Palabras y estructuras silábicas simples (Consonante + Vocal).

- Elementos naturales característicos de la estación primaveral.
- El juego como forma de aprendizaje.

2. Procedimentales

- Identificación de sonidos iniciales en palabras.
- Segmentación de palabras en sílabas.
- Asociación de sonidos con sus correspondientes grafemas.
- Formación de palabras mediante la combinación de sílabas.
- Reconocimiento de palabras mediante lectura global.
- Relación imagen-palabra.
- Seguimiento del progreso individual a través del “Carnet de lector en prácticas”.
- Dramatización de la historia de la abeja Ámbar y su aventura.

3. Actitudinales

- Interés y disfrute por las actividades de lectoescritura.
- Actitud de colaboración y ayuda en las actividades grupales.
- Respeto por las normas y los turnos de participación.
- Valoración del esfuerzo propio y del grupo.
- Expresión de emociones relacionadas con el juego y el aprendizaje.
- Curiosidad por descubrir sonidos, palabras y letras.
- Perseverancia en la superación de retos.
- Cuidado y respeto por el material y el entorno del aula.

Metodología

La metodología propuesta para la situación de aprendizaje "*Ámbar, la abeja aventurera*" se basa en un enfoque globalizador, lúdico, inclusivo y activo, centrado en el niño como protagonista de su propio aprendizaje. El juego se convierte en el eje vertebrador del proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo experiencias significativas, motivadoras y

adaptadas a las características evolutivas del alumnado de segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil (4 años).

A través de una historia contextualizada y cercana, protagonizada por la abeja Ámbar, se articula un hilo conductor que da sentido a todas las actividades planteadas. Esta narrativa genera curiosidad, ilusión y compromiso emocional por parte del alumnado, creando un ambiente favorable para el aprendizaje de la lectoescritura. En esta aventura, la abeja entrega a cada niño y niña un *Carnet de lector en prácticas*, que se irá completando a medida que superan los distintos retos, lo que permite visualizar su progreso de forma positiva y motivadora.

Los juegos diseñados siguen la progresión del método Letrilandia, permitiendo una enseñanza secuenciada y coherente de los fonemas, grafemas, sílabas y palabras. Se desarrollan mediante actividades manipulativas, de tipo individual, por parejas o en pequeño grupo, lo que favorece la exploración, la experimentación, la interacción social y la cooperación entre iguales. La utilización de materiales visuales, coloridos y adaptados al tema de la primavera refuerza la atención y el interés del alumnado.

Asimismo, la situación de aprendizaje se plantea desde una perspectiva inclusiva, considerando la diversidad del aula y prestando especial atención a la presencia de dos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo: uno con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y otro con retraso madurativo. Para garantizar su participación activa y significativa, se incorporan distintas medidas de apoyo como el uso de pictogramas y apoyos visuales, la estructuración clara de tareas, la anticipación de rutinas mediante paneles visuales, la simplificación del lenguaje oral, la adaptación de materiales, la flexibilización de tiempos y el acompañamiento individualizado cuando sea necesario.

La combinación de metodología activa, materiales manipulativos, narrativa simbólica y atención a la diversidad, permite que el aprendizaje de la lectoescritura se desarrolle en un contexto rico, estimulante y emocionalmente seguro, respetando los ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño. Todo ello se alinea con los principios pedagógicos de la etapa de Educación Infantil recogidos en el currículo, promoviendo una educación que aúna juego, emoción, lenguaje y desarrollo integral.

Actividades

ÁMBAR, LA ABEJA AVENTURERA

<i>Actividad 1. El puzle sonoro de ámbar</i>	
<p>Descripción de la actividad:</p> <p>Los niños y niñas deberán identificar la letra inicial de una palabra a partir del sonido que escuchan. La actividad se presenta en formato de puzle: en una pieza aparece la imagen de la palabra y en otra pieza la letra inicial correspondiente. El docente pronunciará el sonido de la letra inicial de la palabra, y los alumnos deberán encontrar la pieza que representa ese sonido y unirla con la imagen adecuada, formando así parejas correctas.</p> <p>DUA:</p> <p>Para aquellos alumnos que presentan necesidades específicas de apoyo educativo, la actividad se adapta utilizando apoyos visuales y estructuración más clara. Se emplearán puzles con un sistema de autocorrección: las piezas correctas encajarán perfectamente (por ejemplo, formas de encaje o códigos de color en los bordes) para facilitar la identificación correcta sin necesidad de validación externa inmediata. Además, junto al sonido que el docente pronuncia, se mostrará una imagen asociada al fonema (por ejemplo, para el sonido /s/, mostrar simultáneamente una serpiente). Se trabajará de forma individualizada o en parejas con un adulto de apoyo si fuera necesario, reforzando siempre el éxito con estímulos positivos (elogios, pequeños gestos de motivación).</p>	
Agrupación	Trabajo individual o en pequeños grupos de 3-4 niños.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Identificar el sonido inicial de las palabras.• Asociar sonidos orales a su grafema correspondiente.• Desarrollar habilidades de discriminación auditiva y visual.

	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la atención y la concentración a través del juego.
Contenidos	<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del sonido inicial de palabras. Correspondencia sonido-letra (fonema-grafema). <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Asociación de sonidos orales con grafemas. Manipulación de piezas de puzle para resolver emparejamientos. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Participación activa en las actividades de grupo. Respeto a los turnos de participación. Valoración del esfuerzo y la superación personal.
Temporalización	Aproximadamente 20 minutos.
Recursos/Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> Puzzles de dos piezas: una con imágenes (sol, mesa, luna, etc.) y otra con letras iniciales. Tarjetas o apoyo visual para reforzar el sonido de cada letra si es necesario. Espacio amplio para trabajar cómodamente en mesas o en el suelo.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Identifica correctamente el sonido inicial de las palabras propuestas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Asocia de forma adecuada el sonido con su grafema correspondiente. • Muestra interés y participación activa en la actividad. • Manipula adecuadamente las piezas del puzle respetando el material.
--	--

<i>Actividad 2. La colmena de las letras</i>	
<p>Descripción de la actividad:</p> <p>En esta actividad, los niños observarán una colmena decorativa colocada en el aula. El docente o un niño voluntario sacará al azar una letra. A partir de esa letra, los niños deberán seleccionar entre varias imágenes disponibles aquellas que representen palabras que comiencen con el mismo sonido inicial y depositarlas dentro de la colmena.</p> <p>DUA:</p> <p>Para facilitar la participación de los alumnos con necesidades educativas especiales, se utilizará una versión más estructurada de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reducirán las opciones de imágenes disponibles (solo 3-4 imágenes por turno) para evitar sobrecarga cognitiva. • Cada letra sacada irá acompañada de un apoyo visual (imagen o pictograma relacionado con el sonido, por ejemplo: una serpiente para el sonido /s/). • Se emplearán colores diferenciados en las tarjetas de imágenes que empiecen con la letra correcta para facilitar la discriminación si es necesario. • El adulto de apoyo guiará al niño verbal y gestualmente si precisa ayuda para la elección correcta. 	
Agrupación	Pequeños grupos de 4-5 niños.

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el sonido inicial de las palabras y asociarlo a su grafema. • Desarrollar habilidades de discriminación auditiva y visual. • Fomentar el trabajo cooperativo y el respeto por los turnos.
Contenidos	<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del fonema inicial en palabras. • Correspondencia entre sonidos y grafemas. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selección adecuada de imágenes basadas en un criterio fonológico. • Manipulación de materiales y participación en dinámicas de grupo. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto por el turno de palabra. • Participación activa y colaborativa en actividades de grupo. • Valoración del trabajo bien hecho y del esfuerzo grupal.
Temporalización	Aproximadamente 20-25 minutos.
Recursos/Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Colmena decorativa. • Tarjetas de letras. • Tarjetas con imágenes variadas.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica correctamente las palabras que inician con el sonido propuesto.

	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza una selección adecuada de las imágenes correspondientes. • Participa activamente en el grupo respetando las normas de la dinámica. • Muestra interés y concentración durante la realización de la actividad.
--	--

Actividad 3. Construyendo palabras

Descripción de la actividad:

Cada niño recibirá una tarjeta con una imagen (por ejemplo, una luna, una mesa o una sopa). A partir de un banco de tarjetas pequeñas con sílabas escritas, deberán construir la palabra que corresponde a la imagen, uniendo las sílabas en el orden correcto.

DUA:

Para facilitar la participación de los alumnos con necesidades educativas especiales, se utilizará una versión más estructurada de la actividad:

- Se seleccionarán palabras de dos sílabas y de uso cotidiano (mesa, luna, sopa, cama...).
- Las tarjetas de sílabas estarán codificadas por colores: cada palabra tendrá sílabas del mismo color para facilitar su agrupación.
- Se usará apoyo visual en las tarjetas de sílabas (por ejemplo, un pequeño icono relacionado o un borde decorativo de la misma familia léxica).
- El adulto o el compañero tutor podrá ayudar segmentando verbalmente la palabra en sílabas para que el alumno solo tenga que unir las.

Agrupación	Trabajo individual o en parejas (según necesidades del grupo y posibilidad de apoyo entre iguales).
-------------------	---

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Segmentar palabras en sílabas y ordenarlas correctamente para formar palabras. • Asociar imágenes con su representación escrita. • Desarrollar habilidades de análisis y síntesis fonológica.
Contenidos	<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura silábica de las palabras. • Correspondencia imagen-palabra escrita. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de palabras uniendo sílabas adecuadamente. • Uso autónomo de tarjetas para formar palabras. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esfuerzo personal para completar la tarea. • Respeto y colaboración en caso de trabajo en parejas.
Temporalización	20 minutos aproximadamente
Recursos/Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con imágenes claras y familiares para los niños. • Tarjetas pequeñas con sílabas sueltas. • Mesas de trabajo donde construir las palabras. • Bandejas para organizar las sílabas.

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Segmenta correctamente la palabra en sílabas. • Construye la palabra con las sílabas en el orden correcto. • Relaciona de manera adecuada la imagen con su palabra escrita. • Participa activamente y muestra interés en la actividad.

Actividad 4. Las cestas silábicas

Descripción de la actividad:

En esta actividad cada alumno recibirá varias tarjetas con palabras. Primero deberán reescribir la palabra para practicar la grafomotricidad y la escritura correcta. Después segmentarán la palabra en sílabas (separándolas con palmadas) y finalmente introducirán la tarjeta de la palabra en la cesta correspondiente, dependiendo del número de sílabas que tenga (1, 2, 3 o 4 sílabas).

DUA:

Para facilitar la participación de los alumnos con necesidades educativas especiales, se utilizará una versión más estructurada de la actividad:

- Se utilizarán palabras muy conocidas y de alta frecuencia (mamá, casa, mesa, luna...).
- Las tarjetas de palabras llevarán una separación visual de sílabas ya marcada (por ejemplo, con colores diferentes o barras).
- A la hora de escribir, podrán copiar el modelo directamente, y no se exigirá perfección, sino el esfuerzo en la reproducción.
- Las cestas estarán identificadas no solo con números sino también con dibujos que representen cantidades (por ejemplo, una cesta con un dibujo de dos manzanas para "2 sílabas").

<ul style="list-style-type: none"> Tendrán apoyo de pictogramas o apoyo verbal si lo necesitan. 	
Agrupación	Individual
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Practicar la escritura correcta de palabras simples. Identificar y segmentar palabras en sílabas. Clasificar palabras según su número de sílabas.
Contenidos	<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Segmentación silábica de palabras. Correspondencia grafema-fonema en la escritura. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escritura de palabras de manera correcta. División de palabras en sílabas de forma oral y escrita. Clasificación de palabras por número de sílabas. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Atención y cuidado en la tarea. Interés y motivación en el desarrollo de la actividad.
Temporalización	Aproximadamente 20-25 minutos.
Recursos/Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas de palabras. Plantillas individuales para la reescritura. Lápices y rotuladores. Cestas etiquetadas con los números 1, 2, 3 y 4.

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Reescribe correctamente las palabras propuestas. • Segmenta adecuadamente las palabras en sílabas. • Clasifica correctamente las palabras en función del número de sílabas. • Participa de manera activa y respetuosa en la actividad.

Actividad 5. Bingo silábico

Descripción de la actividad:

Se organizará un bingo silábico en el que todos los alumnos participarán. Cada niño tendrá un cartón con diferentes sílabas escritas. El profesor irá sacando al azar fichas con sílabas y las dirá en voz alta. Los alumnos deberán escuchar atentamente y colocar una ficha o marcador sobre la sílaba correspondiente en su cartón si la tienen. El primero que complete una línea o todo el cartón cantará "¡Línea!" o "¡Bingo!" y recibirá una pequeña recompensa simbólica (puede ser una pegatina o un sello).

DUA:

Para facilitar la participación de los alumnos con necesidades educativas especiales, se utilizará una versión más estructurada de la actividad:

- Se utilizarán cartones de bingo personalizados para los alumnos con NEE, con menos casillas (por ejemplo, 6 en lugar de 12) para reducir la carga visual y facilitar el seguimiento.
- Las sílabas estarán acompañadas de pictogramas o imágenes representativas que les ayuden a reconocerlas (por ejemplo, "ma" junto a una imagen de una mano).

<ul style="list-style-type: none"> • El docente pronunciará las sílabas más despacio y con apoyo gestual o visual si es necesario. • Se permitirá la ayuda de un compañero tutor o de un adulto de apoyo. • Si se ve que el niño necesita, el docente puede mostrar la sílaba escrita además de decirla. 	
Agrupación	Todos los alumnos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la discriminación auditiva de sílabas. • Asociar sonidos orales con su representación escrita. • Fomentar la atención y la escucha activa.
Contenidos	<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correspondencia entre sílaba oral y escrita. • Reconocimiento de sílabas simples. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Localización y marcado de sílabas en un cartón. • Escucha atenta de sonidos orales. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disfrute y participación activa en actividades grupales. • Respeto por el turno de palabra y las normas del juego.
Temporalización	Aproximadamente 25-30 minutos.

Recursos/Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Cartones de bingo personalizados con sílabas. • Fichas o marcadores para tapar las sílabas (pueden ser pequeñas abejas de cartón o flores de papel). • Fichas con sílabas para el profesor. • Premios simbólicos.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y localiza correctamente las sílabas nombradas. • Relaciona adecuadamente el sonido de la sílaba con su representación escrita. • Mantiene la atención durante toda la actividad. • Participa de forma respetuosa y motivada en el juego.

Actividad 6. Atrapa la sílaba

Descripción de la actividad:

La maestra lanzará dos dados:

- Uno de ellos contiene las vocales (a, e, i, o, u) y un símbolo especial para "volver a tirar".
- El otro dado contiene consonantes (m, l, p, s, t) y un símbolo especial para "volver a tirar".

Según el resultado de los dados, los alumnos tendrán que formar la sílaba (por ejemplo, si sale m y a, deben buscar la tarjeta con la sílaba "ma").

Las tarjetas de sílabas estarán esparcidas por la mesa o el suelo.

<p>Los niños deberán coger rápidamente la tarjeta que corresponde a la sílaba formada. Ganará quien consiga más tarjetas al finalizar el tiempo establecido.</p> <p>DUA:</p> <p>Para facilitar la participación de los alumnos con necesidades educativas especiales, se utilizará una versión más estructurada de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tendrá un apoyo visual extra: se le mostrará una tarjeta combinada consonante + vocal para reforzar el estímulo auditivo. • Se le ofrecerán menos opciones (solo 2-3 tarjetas cerca de él) para facilitar la elección y reducir ansiedad. • El foco estará en acertar la sílaba correcta más que en la rapidez. • Se reforzará su éxito con elogios para mantener su motivación. • Tendrá un tablero personal donde podrá colocar las tarjetas que consiga, evitando que las pierda o se confunda. • Recibirá apoyo verbal guiado ("¿Qué consonante ha salido? ¿Qué vocal? ¿Cómo suena junto?") para que pueda encontrar la sílaba paso a paso. 	
Agrupación	Grupos pequeños (4-5 alumnos por ronda).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer sílabas combinando sonidos consonánticos y vocálicos. • Fomentar la agilidad mental y la coordinación óculo-manual. • Trabajar la atención y la escucha activa.
Contenidos	<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combinación de fonemas consonánticos y vocálicos para formar sílabas simples. <p>Procedimentales:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de sílabas a partir de estímulos auditivos. • Rapidez y precisión en la respuesta motora. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en juegos respetando turnos y normas. • Disfrute de actividades dinámicas y colaborativas.
Temporalización	Aproximadamente 20 minutos.
Recursos/Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dados personalizados (uno con vocales + símbolo especial; otro con consonantes). • Tarjetas plastificadas con sílabas (ma, me, mi, mo, mu, la, le, li, lo, lu, pa, pe, pi, po, pu, sa, se, si, so, su, ta, te, ti, to, tu).
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la sílaba formada de manera correcta. • Participa con atención y rapidez en la dinámica del juego. • Respeta las normas del juego y demuestra compañerismo.

Actividad 7. Atrapa la palabra correcta

Descripción de la actividad:

Los niños tendrán boca abajo tarjetas con palabras escritas que deberán ir sacando. El profesor colocará en una superficie (mesa o suelo) varias tarjetas con imágenes. Cada niño leerá una palabra en voz alta y, usando un palo que simula una abeja (tipo

<p>matamoscas divertido), deberá atrapar la imagen que corresponda a su palabra.</p> <p>Si la imagen es la correcta, se queda la tarjeta como punto ganado.</p> <p>DUA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reducirá el número de imágenes presentadas a la vez (máximo 3-4 opciones). • Ofreceremos apoyo visual (pictogramas si es necesario). • Los alumnos tendrán tiempo extra y se reforzará verbalmente cada palabra. • Se permitirá que elijan entre dos imágenes propuestas si lo necesita. • Leeremos juntos la palabra como ayuda previa antes de buscar la imagen. 	
Agrupación	Pequeños grupos (4-5 alumnos).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad de lectura global de palabras. • Favorecer la asociación imagen-palabra escrita. • Mejorar la motricidad fina y coordinación óculo-manual.
Contenidos	<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura de palabras simples. • Asociación imagen-palabra. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación visual rápida de palabras e imágenes. • Coordinación visual y motora para atrapar la tarjeta adecuada. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto por los turnos. • Disfrute y participación activa en actividades lúdicas.
Temporalización	Aproximadamente 20 minutos.

Recursos/Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con palabras (por ejemplo: sol, mesa, lápiz, pez, luna, pato). • Tarjetas con imágenes correspondientes. • Palos decorados con forma de abeja (tipo matamoscas). • Espacio amplio para desplegar las tarjetas en el suelo o una gran mesa.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Lee correctamente la palabra escrita. • Relaciona adecuadamente palabra e imagen. • Participa activamente y respeta los turnos.

Actividad 8. Completa la letra perdida

Descripción de la actividad:

Cada niño recibirá una plantilla con varias palabras escritas de forma incompleta: faltará una o dos letras en cada palabra (principalmente inicial, intermedia o final). Los niños deberán observar la palabra y completarla escribiendo la letra que falta.

DUA:

- Se usarán plantillas simplificadas con menos palabras por hoja (máx. 3-4).
- Tendrán plantillas con palabras más sencillas (4 letras).
- Usaremos apoyos visuales: palabras modelo o pictogramas cerca.
- Se ofrecerá inicialmente la elección entre dos posibles letras.
- Permitiremos que verbalicen la palabra antes de escribir la letra faltante.
- Se reforzará positivamente de inmediato tras cada intento, aunque no sea correcto.

Agrupación

Individual

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la estructura ortográfica de palabras simples. • Mejorar la conciencia fonológica (identificación de sonidos faltantes). • Afianzar la correspondencia entre sonido y grafema.
Contenidos	<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conciencia de las letras que componen palabras. • Estructura básica de la palabra escrita. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de palabras y detección de letras ausentes. • Escritura de letras de forma correcta en palabras. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esfuerzo y atención en tareas de lectoescritura. • Valoración positiva del propio avance en la lectura y escritura.
Temporalización	Aproximadamente 20 minutos.
Recursos/Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Plantillas de palabras incompletas (en imprenta mayúscula). • Lápices o rotuladores. • Pizarra para la corrección grupal (opcional).
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica correctamente la letra que falta en cada palabra.

	<ul style="list-style-type: none"> • Completa de forma autónoma o con mínima ayuda las palabras propuestas. • Muestra interés y esfuerzo en la actividad.
--	---

Dua

La presente situación de aprendizaje ha sido diseñada teniendo en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con el objetivo de garantizar la accesibilidad, inclusión y participación de todo el alumnado, respetando sus ritmos, estilos de aprendizaje y necesidades específicas. Este enfoque ha sido especialmente relevante al contar con dos alumnos con necesidades educativas especiales (TEA y retraso madurativo).

1. Múltiples formas de representación (el “qué” del aprendizaje)

Se han empleado diferentes recursos sensoriales y simbólicos que permiten acceder al contenido a través de canales variados:

- Uso de imágenes asociadas a palabras (tarjetas ilustradas, pictogramas, dibujos).
- Apoyo visual constante en las actividades, especialmente útil para el alumnado con TEA.
- Manipulativos físicos como puzles, cestas, tarjetas con sílabas o letras, colmenas y dados, facilitando el aprendizaje a través del canal visual y kinestésico.
- Repetición del vocabulario oralmente por parte del docente, para reforzar la vía auditiva.
- Incorporación de modelos escritos en diversas actividades para servir como guía.

2. Múltiples formas de acción y expresión (el “cómo” del aprendizaje)

Las actividades permiten que los alumnos expresen lo aprendido de diversas formas:

- Juegos donde pueden señalar, emparejar, construir, escribir o verbalizar.
- Actividades adaptadas con distintos grados de dificultad y apoyo según el nivel competencial.
- El uso de un “Carnet de lector en prácticas” favorece la autoevaluación y seguimiento del propio progreso, adaptado también visualmente.
- Se permite la interacción individual, por parejas o en pequeño grupo, en función de la actividad y del perfil del alumno, garantizando un entorno seguro y favorecedor.

3. Múltiples formas de implicación (el “por qué” del aprendizaje)

La motivación y el interés se han potenciado mediante:

- Un hilo conductor narrativo centrado en la abeja Ámbar, que plantea un reto claro y motivador para los niños.
- Actividades presentadas en forma de juegos lúdicos, relacionados con el método Letrilandia, lo que permite conectar con sus intereses y mantener la atención sostenida.
- Recompensas simbólicas, como llenar el carnet lector, fomentar el esfuerzo y la constancia.
- Posibilidad de elección en algunas actividades, lo que incrementa la autonomía y la implicación del alumnado.

4. Atención a la diversidad y a las NEE

- Para el alumno con TEA, se han planificado apoyos visuales, una organización clara tanto del espacio como del tiempo, la implementación de rutinas predecibles y el uso reforzado de comunicación visual. Algunos ejemplos incluyen la reducción de la cantidad de elementos, el uso de bandas de colores para facilitar el emparejamiento de tarjetas y el apoyo verbal continuo por parte del docente.
- Para el alumno con retraso madurativo, se diseñan actividades más sencillas, con menos estímulos por ficha, acompañadas de apoyos visuales y andamiajes verbales o físicos proporcionados por el docente. Por ejemplo, se pueden utilizar fichas con imágenes claras y pocos elementos,

instrucciones breves y claras, apoyo verbal paso a paso durante la realización de la tarea, y guía física suave, como tomar de la mano al alumno para ayudarlo a completar una actividad.

En ambos casos, se prevén adaptaciones metodológicas sin modificar los objetivos generales, garantizando así su inclusión activa en todas las actividades propuestas.

Este diseño permite que todos los alumnos, con y sin NEE, puedan participar activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando sus competencias lingüísticas y lectoescritoras de manera significativa y motivadora, dentro de un entorno flexible, inclusivo y respetuoso.

Criterios de evaluación

La evaluación de esta situación de aprendizaje se llevará a cabo de forma continua, formativa e individualizada, valorando tanto los logros en el ámbito de la lectoescritura como el proceso que sigue cada niño o niña a lo largo de las actividades. La herramienta principal será la observación directa y sistemática, ya que me permite estar presente en el día a día del aula, captar detalles del progreso de cada alumno y registrar avances o dificultades en tiempo real.

A lo largo de las distintas misiones que propone la abeja protagonista, los niños irán desarrollando habilidades relacionadas con la conciencia fonológica (como la segmentación en sílabas, la identificación de sonidos iniciales o la asociación imagen-sonido), el reconocimiento de letras y la construcción de palabras. Observaré cómo cada uno responde a los retos, cómo utiliza los materiales manipulativos, cómo colabora con los compañeros y cómo evoluciona en la lectura y escritura inicial.

Para ello, se utilizarán tres herramientas principales:

1. Rúbrica de autoevaluación infantil. En algunas sesiones, propondré a los niños que reflexionen sobre su experiencia con las actividades, utilizando símbolos visuales (como caritas felices, neutras o tristes). Esto les permitirá expresar cómo se han sentido, si creen que han participado activamente y si han entendido lo que se ha trabajado. Este recurso favorece el desarrollo de la autonomía y les ayuda a tomar conciencia de sus propios aprendizajes.

2. Rúbrica de observación docente. A lo largo de las sesiones, iré registrando en una rúbrica los logros de cada alumno en aspectos como:

- Reconocimiento de sonidos y grafemas.
- Segmentación silábica.
- Relación imagen-palabra.
- Construcción de palabras simples.
- Actitud ante las actividades (interés, constancia, respeto por los turnos y materiales).

Esta herramienta me permitirá hacer un seguimiento real y personalizado del progreso de cada niño, y adaptar las actividades si detecto que alguno necesita apoyo o refuerzo.

3. Rúbrica de autoevaluación docente. También reflexionaré sobre mi propia práctica educativa. Evaluaré si las propuestas han sido adecuadas al nivel del grupo, si han resultado motivadoras, si han cumplido con los objetivos propuestos y si han favorecido un aprendizaje significativo. Esta reflexión me ayudará a seguir mejorando mi intervención como maestra y a ajustar mi práctica a las necesidades reales del aula.

El progreso de cada niño quedará reflejado en su carnet de lector en prácticas, que irá completando a medida que supere las misiones que propone la abeja. Este carnet no solo actúa como un refuerzo positivo, sino que también les motiva a implicarse en su propio proceso de aprendizaje y a sentirse protagonistas de sus logros.

El objetivo es que cada niño avance desde su punto de partida, respetando su ritmo y estilo de aprendizaje, y que disfrute del descubrimiento del lenguaje escrito en un entorno lúdico, cercano y estimulante.

Rúbrica de autoevaluación para los niños:

Indicadores de logro	😊	😐	😡
He reconocido el sonido con el que empezaban las palabras del juego.			
He sabido dividir las palabras en sílabas.			
He colocado bien las sílabas para formar la palabra.			
He elegido bien la imagen que iba con la inicial.			
He leído bien las palabras que me tocaban.			
He escrito las palabras con las letras que faltaban.			
He intentado hacerlo solo/a o con un poquito de ayuda.			
He participado en todas las actividades.			
He seguido las normas del juego.			

Rúbrica de evaluación docente:

Indicadores de logro	Conseguido (C)	En proceso (EP)	No conseguido (NC)
Identifica correctamente el sonido inicial de las palabras propuestas.			

Asocia de forma adecuada el sonido con su grafema correspondiente.			
Participa Reconoce y localiza correctamente la sílaba nombrada.			
Relaciona de manera adecuada el sonido de la sílaba con su grafema.			
Segmenta adecuadamente las palabras en sílabas.			
Construye correctamente palabras con sílabas en el orden adecuado.			
Clasifica palabras según el número de sílabas.			
Reescribe correctamente las palabras propuestas.			
Identifica correctamente las palabras que inician con el sonido propuesto.			
Lee correctamente las palabras escritas.			
Identifica la letra que falta en palabras incompletas.			
Completa palabras de forma			

autónoma o con mínima ayuda.			
Participa activamente y de forma respetuosa en las actividades.			
Muestra interés, esfuerzo y motivación en las actividades.			
Respeto los turnos de participación y demuestra compañerismo.			
Mantiene la atención durante toda la actividad.			
Manipula correctamente los materiales, mostrando respeto y cuidado.			

Rúbrica de autoevaluación docente:

Indicadores de logro	Conseguido (C)	En proceso (EP)	No conseguido (NC)
Las actividades han sido adecuadas al nivel del grupo y a sus necesidades.			
La secuencia de juegos y retos ha seguido un orden lógico y progresivo.			

He previsto adaptaciones o apoyos para los alumnos que lo necesitaban.			
Las actividades han sido motivadoras y lúdicas para el alumnado.			
He facilitado el uso de materiales manipulativos de forma efectiva.			
He promovido la participación activa de todos los alumnos.			
He acompañado emocionalmente a los alumnos cuando han tenido dificultades.			
He favorecido el trabajo cooperativo y la empatía entre los compañeros.			
Las propuestas han permitido alcanzar los objetivos de la situación de aprendizaje.			

7. Conclusión

El presente Trabajo de Fin de Grado, centrado en la lectoescritura a través del juego, me ha permitido explorar y validar la relevancia de metodologías innovadoras en la etapa de Educación Infantil. A lo largo de este estudio, he desarrollado un sólido marco teórico que fundamenta la adquisición de la lectoescritura desde una perspectiva lúdica y contextualizada, destacando la importancia del juego como eje vertebrador del aprendizaje en la primera infancia.

La propuesta de intervención que diseñé e implementé con alumnos de 2º de Educación Infantil (4 años) durante mi período de prácticas curriculares ha demostrado ser un vehículo eficaz para el fomento de habilidades lectoescritoras. La creación de una situación de aprendizaje con el hilo conductor de "Ámbar" y el "Carnet de lector en prácticas", estructurado en 8 retos lúdicos, no solo ha captado el interés y la motivación del alumnado, sino que también ha evidenciado el potencial del juego para promover aprendizajes significativos.

Un aspecto fundamental de este trabajo ha sido la aplicación de los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), garantizando la inclusión y la atención a la diversidad en el aula. La adaptación de los retos de lectoescritura para dos alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE), uno con retraso madurativo y otro con Trastorno del Espectro Autista (TEA), subraya la versatilidad de la metodología basada en el juego y su capacidad para ofrecer oportunidades de aprendizaje equitativas para todo el alumnado, alineándose con la competencia de diseñar espacios de aprendizaje en contextos de diversidad.

La implementación de esta propuesta ha revelado diversas oportunidades. La principal ha sido la constatación de la elevada motivación y participación de los niños y niñas, quienes se han involucrado activamente en cada reto de lectoescritura gracias al carácter lúdico y al hilo conductor de la abeja Ámbar y el carnet de lector. El juego ha facilitado un aprendizaje significativo y contextualizado, permitiéndoles explorar el mundo de las letras de forma natural y sin presiones. Además, la flexibilidad del enfoque DUA ha permitido adaptar las actividades a las necesidades individuales, demostrando la capacidad de la metodología lúdica para ser inclusiva y atender a la diversidad del aula. He observado una mejora en la expresión oral y escrita de los participantes, así como en la familiarización con el código escrito.

No obstante, también he identificado limitaciones. La principal es el tiempo de aplicación de la propuesta, limitado al periodo de prácticas curriculares, lo que me impide evaluar la sostenibilidad y el impacto a largo plazo de las intervenciones. La muestra de alumnos es reducida y específica de un contexto escolar particular, lo que limita la generalización de los resultados. Además, la evaluación del progreso de la lectoescritura se ha basado principalmente en la observación cualitativa, siendo necesario complementar con instrumentos de evaluación más estandarizados para obtener datos cuantitativos precisos en futuras investigaciones. Finalmente, aunque he trabajado con dos casos de NEE, la heterogeneidad de las necesidades especiales implica que las adaptaciones deben ser aún más individualizadas y monitoreadas de cerca.

En definitiva, este TFG no solo ha consolidado las competencias adquiridas durante mi Grado en Educación Infantil, especialmente aquellas relacionadas con la promoción de aprendizajes globalizadores y el conocimiento del currículo de lengua y lectoescritura, sino que también me ha ofrecido una experiencia práctica invaluable. Concluyo que la integración del juego en la enseñanza de la lectoescritura, acompañada de una planificación sensible a la diversidad, no solo es una vía efectiva para el desarrollo de estas habilidades cruciales, sino que también contribuye al fomento de una actitud positiva y disfrutable hacia la lectura y la escritura desde edades tempranas. Este enfoque refuerza el rol del educador como facilitador de experiencias significativas que respetan los ritmos y necesidades individuales de cada niño, preparando el terreno para futuros aprendizajes.

Bibliografía

- Acosta, N. J. M., Martínez, P. V., & Monje, R. S. (2019). Software de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura del idioma español. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 7(14), 163-179.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Brown, S. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Penguin.
- Bruner, J. S. (1972). *Hacia una teoría de la instrucción*. Morata.
- ChavesSalas, A. L., (2002). Los procesos iniciales de lecto-escritura en el nivel de educación inicial. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 2(1), 1-23.
- Consejo Provincial de Educación de Neuquén. (2019). Métodos de enseñanza de la lectura y la escritura: Una mirada desde la psicogénesis. https://www.neuquen.edu.ar/wp-content/uploads/2019/03/Metodos-lectura_escritura.pdf
- Creaciones, E. (2024, 23 febrero). Homo Ludens, dos visiones fascinantes del juego. *Ekilikua*. <https://www.ekilikua.com/blog/homo-ludens-dos-visiones-fascinantes-del-juego/#:~:text=Huizinga%20define%20el%20juego%20como,alegr%C3%ADa%20y%20de%20la%20conciencia>
- Espinoza, T. N. P. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad. *Horizonte de la Ciencia*, 6(11), 191-204.
- Fano, M. J. (s. f.). LETRILANDIA. <https://desvandpalabras.blogspot.com/p/letrilandia.html>
- Guerrero Ávila, Z. E., Barrios Palacios, Y. D., Tumbaco Pincay, M. M., & Quila Franco, R. M. (2022). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en la enseñanza de la lectoescritura. *Universidad Y Sociedad*, 14(S6), 177–186.

- Guardia, E. A. (2024, 6 febrero). El juego en la pedagogía Manjoniana - *Manjon Vive*. *Manjon Vive*. <https://andresmanjon.es/index.php/el-juego-en-la-pedagogia-manjoniana/>
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Letrilandia | *EDELVIVES*. (s. f.). *EDELVIVES*. <https://www.edelvives.com/es/proyectos-educativos/infantil/letrilandia>
- Lieberman, J. N. (2018). *Playfulness: Its relationship to imagination and creativity*. Academic Press.
- Lobato, P. (2025, 10 enero). ¿Qué es la Gamificación? *Smartmind*. <https://www.smartmind.net/blog/que-es-la-gamificacion/>
- María. (2020, 28 enero). «¿Quién es quién?»: Juego de asociación imagen - texto y comprensión lectora - *Aula PT*. *Aula PT*. <https://www.aulapt.org/2020/01/28/quien-es-quien-juego-de-asociacion-imagen-texto-y-comprension-lectora/>
- María. (2024, 21 octubre). ¿Qué orden podemos seguir al enseñar las letras en Preescolar? Actividades de Infantil y Primaria. <https://www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/2024/10/21/que-orden-podemos-seguir-al-ensenar-las-letras-en-preescolar/>
- Mejías, E. (2024, 27 febrero). El orden sí importa: cómo secuenciar la enseñanza de las letras en educación infantil. *Tekman Education*. <https://www.tekmaneducation.com/secuenciar-letras-educacion-infantil/>
- Metzler, G. L. (2024, 22 noviembre). Erziehung: Damit legen Eltern Grundstein für Schulerfolg ihrer Kinder. *FOCUS Online*.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA. (2007, 29 de diciembre). *Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil*. Boletín Oficial del Estado, 312, 53735-53738. <https://www.boe.es/eli/es/o/2007/12/27/eci3854/dof/spa/pdf>

- Olivares, M. (2021, 20 agosto). Frases con pictogramas: Asociación imagen – palabra. *Orientación Andújar - Recursos Educativos*.
<https://www.orientacionandujar.es/2021/08/20/frases-con-pictogramas-asociacion-imagen-palabra/>
- Piaget, J. (1981). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación* (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1945).
- Pellis, S. M., & Pellis, V. C. (2009). *The playful brain: Venturing to the limits of neuroscience*. Oneworld Publications.
- Rondón, G. N., & Ramos, E. G. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2), 39-44.
- Soler, E. R., Soler, E. R., & Soler, E. R. (2024, 28 octubre). Música y cuentos: la combinación perfecta para que los niños aprendan cantando. *El País*.
<https://elpais.com/mamas-papas/familia/2024-10-28/musica-y-cuentos-la-combinacion-perfecta-para-que-los-ninos-aprendan-cantando.html>
- Universidad de Valladolid. (2024). *Proyecto/Guía docente de la asignatura Trabajo Fin de Grado para el curso 2024-2025*. Recuperado de
https://apps.stic.uva.es/guias_docentes/uploads/2024/398/40178/1/Documento.pdf
- Universidad Europea. (2024, 18 noviembre). ¿Qué es la conciencia fonológica y cómo se trabaja en niños? <https://universidadeuropea.com/blog/conciencia-fonologica/>
- Unknown. (s. f.). Método lectoescritura «Letrilandia».
<https://aprenderconellos.blogspot.com/2014/03/metodo-lectoescritura-letrilandia.html>
- Unknown. (s. f.-a). Actividad de metodo de «letrilandia».
<https://maestraenredadera.blogspot.com/2014/03/actividad-de-metodo-de-letrilandia.html>
- Vallejo, M. (2025). *Ámbar, la abeja aventurera*. Prácticum II, Universidad de Valladolid.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica. (Obra original publicada en 1933).

Xxxxx. (s. f.). Educación Primaria: Actividades lúdicas de lectoescritura. Educación Primaria. <https://blogedprimaria.blogspot.com/2016/05/juegos-con-palabras.html>

Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. de los Á., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3, Especial), 349–369.