

El proyecto “Jugando con las letras” consiste en una serie de actividades interactivas multimedia en las cuales el usuario deberá resolver los retos planteados, algunas de ellas en un tiempo determinado y otras sin límite de tiempo; al término de cada actividad el programa indicará al usuario si las respuestas son correctas o incorrectas a partir de un texto y sonidos específicos. Cada actividad genera cierta cantidad de puntos y errores, los cuales podrá consultar el usuario en el momento que determine, ya sea al inicio, durante el desarrollo y al concluir cualquier actividad.

“Jugando con las letras” fue diseñado con el programa de libre acceso EdiLIM 5.6; podrá ejecutarse en cualquier PC en la que este descargado el archivo y que cuente con Sistema Operativo Windows, ya sea de 32 o 64 bits. Para acceder al archivo descargado deberá tener instalado el programa WinRar, o bien, cualquier otro que permita comprimir y descomprimir archivos. En cuanto a la ejecución de la aplicación, no es necesario que tenga acceso a internet, aunque de preferencia debe tener instalado algún otro navegador diferente al Explorer, esto con la finalidad de optimizarla.

¿Cómo descargar la aplicación?

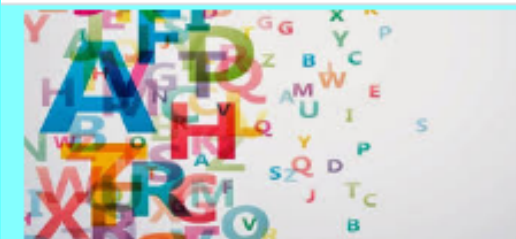
Entrar a su cuenta en Google Drive e introducir el vínculo proporcionado que le permitirá el acceso la carpeta “Jugando con las letras”, en ella se encuentra como único archivo “jugando_con_las_letras_completo.zip”; para descargarlo deberá seleccionarlo dando un solo clic sobre el archivo y enseguida clic derecho, al hacer esto le mostrara un menú con varias opciones y/o acciones relacionadas con el archivo, seleccionar la opción descargar.

¿Cómo ejecutar la aplicación?

Una vez descargado en su PC el archivo “jugando_con_las_letras_completo.zip” deberá extraerlo. Para hacerlo simplemente dé doble clic sobre el archivo, posteriormente diríjase a la barra de menús o pestañas y dé clic sobre “Órdenes”, seleccione la opción “Extraer en la carpeta especificada”, inmediatamente mostrará un cuadro emergente en el que indicará la carpeta donde quiere que se extraigan los archivos que descomprimirá; de lado derecho seleccione la carpeta dando clic sobre ella y luego en aceptar. Por último, diríjase a la dirección donde se encuentra la carpeta que acaba de extraer “Jugando con las letras” y ábrala dando doble clic sobre ella, busque el archivo “jugando_con_las_letras_completo.html” y dé doble clic sobre él, enseguida abrirá una pestaña en el navegador donde podrá interactuar con la aplicación.

Vínculo de acceso a “Jugando con las letras”:

<https://drive.google.com/drive/folders/1ocQggMfXdsv49YlaPPP-mdFfLIhmbSi2?usp=sharing>



JUGANDO CON LAS LETRAS

E.S.T.I.S. No. 31 "GRAL. LÁZARO CÁRDENAS"

LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA:
"JUGANDO CON LAS LETRAS"

AUTORES:
LIZEET ESPARZA JACUINDE
MARISOL OJEDA VARGAS
LUIS ALBERTO DELGADO GONZÁLEZ

JUNIO 2020

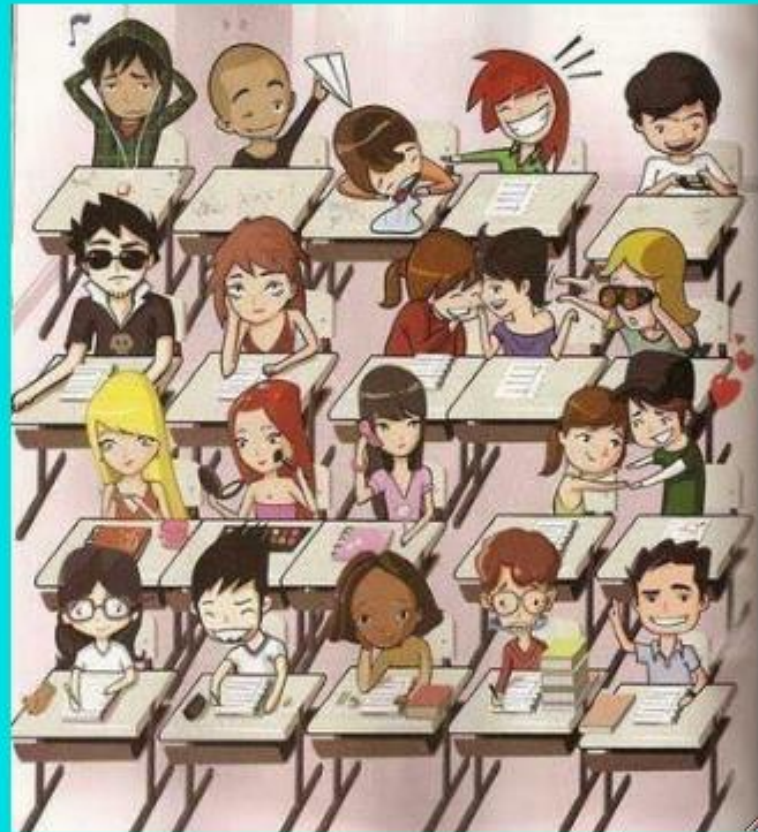


1





JUGANDO CON LAS LETRAS

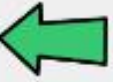


En la E.S.T.I.S. No. 31 "Gral. Lázaro Cárdenas" nos preocupamos y, sobre todo, nos ocupamos de diseñar estrategias que permitan dar solución a las diversas áreas de oportunidad que se observan en los alumnos y alumnas de la institución; por tal motivo, tras observar, compartir y reflexionar sobre diversas experiencias en el aula, el equipo determinó realizar el proyecto en relación a la ortografía, ya que consideramos que es un aspecto al que cada vez se le dá menos importancia y que es esencial cultivar y mejorar.

"Jugando con las letras" permitirá a través de actividades interactivas y divertidas mejorar la calidad de escritura de alumnos y alumnas de educación básica, o bien, de cualquier otra persona que tenga la misma necesidad.



2





JUGANDO CON LAS LETRAS

Arrastra hacia cada imagen la palabra que la identifica correctamente.



AGITÓ

SAVIA

AJITO

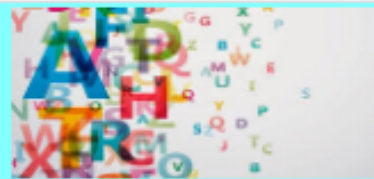
BOTA

VOTA



ESTIS 31 "GRAL. LÁZARO CÁRDENAS"





JUGANDO CON LAS LETRAS



Instrucciones: observa la imagen y de acuerdo a ella descubre la palabra secreta.

6 5 4 3 2 1

L A C M E G T S D R S I V O P K U Z

ESTIS 31 "GRAL. LÁZARO CÁRDENAS"



4





JUGANDO CON LAS LETRAS

Escribe correctamente el nombre de lo que se muestra debajo de cada imagen.



Tu respuesta



Tu respuesta



Tu respuesta



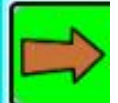
Tu respuesta



Tu respuesta



5



botón para avanzar página





JUGANDO CON LAS LETRAS

Arrastra delante de cada palabra la letra que la complementa correctamente.

Carni_ero

Explicati_o

Vi_ibles

Utili_a

De_erá

z

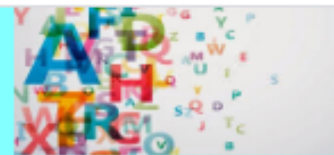
b

v

s

c





JUGANDO CON LAS LETRAS

Dá clic sobre cada imagen para escuchar la palabra que deberás escribir correctamente.



Tu respuesta



Tu respuesta



Tu respuesta

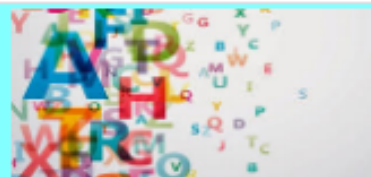


Tu respuesta



Tu respuesta





JUGANDO CON LAS LETRAS

Diviértete.





Clasifica las palabras.

tragamele

Ángel

ridículo

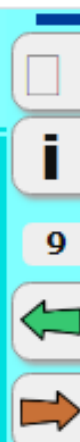
Paris

Esdrújula

Sobresdrújula

Graves

Agudas





JUGANDO CON LAS LETRAS

Completa la oración.

Aztlán una isla situada en una laguna.

Había una vez una abandonada.

Ante la que surgía entre ellas.

En la mañana todo mundo desayunado.

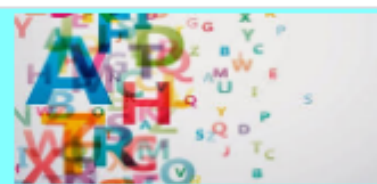
Mientras lentamente.

era | carroza | controversia | había | avanzaba



10





JUGANDO CON LAS LETRAS

Búscar las palabras homófonas

60

?	?	?	?	?	?
?	?	?	?	?	?



11





JUGANDO CON LAS LETRAS

Encuentra la palabra correcta



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



12





JUGANDO CON LAS LETRAS

Dá clic sobre cada imagen para escuchar la palabra que deberás escribir correctamente.



Tu respuesta



Tu respuesta



Tu respuesta



Tu respuesta



Tu respuesta



ESTIS 31 "GRAL. LÁZARO CÁRDENAS"



Maximizar ventana

Puntaje

Número de página

Actividad previa

Siguiente actividad

Revisar aciertos