



Reconocer y nombrar las letras mayúsculas y minúsculas Versión extendida: Usar mensajes

Estándares de lectura: Destrezas fundamentales 1d (reconocer y nombrar letras mayúsculas y minúsculas); Estándares de lenguaje: Convenciones del Inglés 1ª (Letras de imprenta mayúsculas y minúsculas. CCSS.ELA-LITERACY.RI.3.8: Conexión lógica entre causa y efecto.

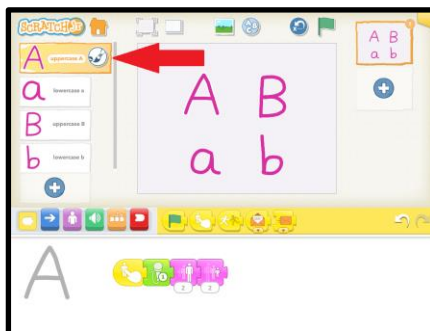
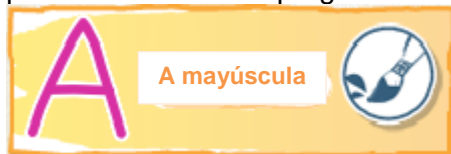


1. Preparación: Completa la versión básica de “Reconocer y nombrar letras mayúsculas y minúsculas” incluyendo la extensión (Paso 4) para animar las letras.

2. Conecta cada letra mayúscula con su correspondiente letra minúscula. . Cuando la letra mayúscula es tocada, se reproducirá su grabación y hará su animación y mandará un mensaje a la letra minúscula. Cuando la letra minúscula recibe el mensaje, reproducirá su grabación y hará su grabación.

a. Mandar un mensaje de la letra mayúscula a la minúscula:

Selecciona el personaje para una de las letras mayúsculas para que puedas modificar su programa.



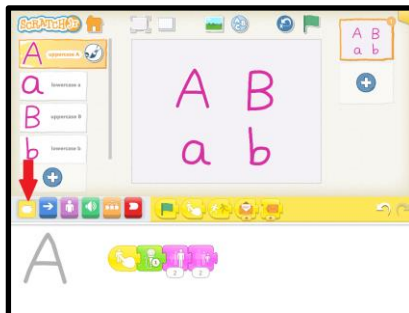
Ha creado por Developmental Technologies Research Group a la Universidad de Tufts
Este trabajo es bajo licencia de [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



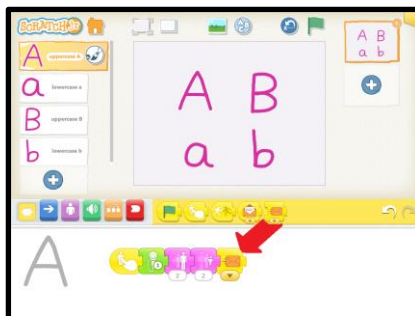


Reconocer y nombrar las letras mayúsculas y minúsculas Versión extendida: Usar mensajes

Selecciona el botón amarillo de la zona de categoría de bloques para mostrar los bloques de inicio.

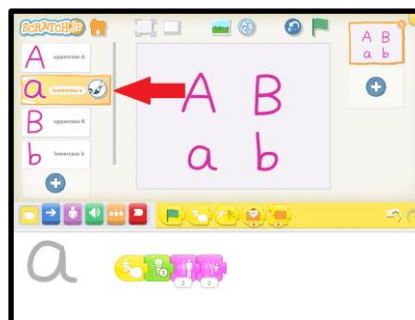
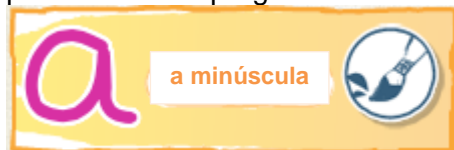


Arrastra el sobre cerrado, bloque de “Mandar un mensaje de inicio” a la zona de programación y ponla en su lugar al final del programa.

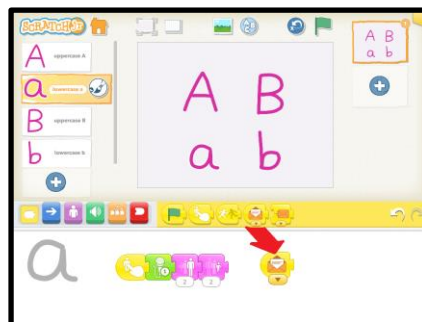


b. Haz que la letra minúscula reproduzca su grabación cuando reciba el mensaje por la letra mayúscula

Selecciona el personaje correspondiente a la letra minúscula para revelar su programa.



Arrastra el bloque de sobre abierto “empezar con un mensaje” a la zona de programación para comenzar un nuevo programa además del que ya está allí





Reconocer y nombrar las letras mayúsculas y minúsculas Versión extendida: Usar mensajes

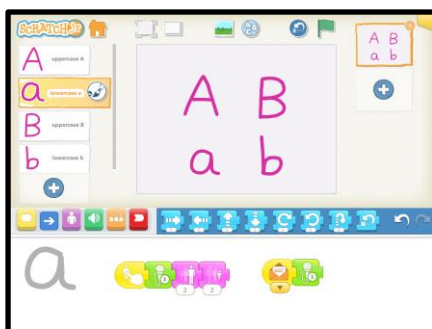
Selecciona el botón verde de la zona de categoría de bloques para mostrar los bloques de sonido.



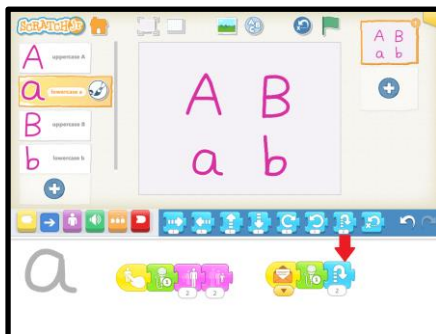
Arrestra el bloque del micrófono con tu grabación a la zona de programación, y abrocharlo al lado del sobre abierto.



Selecciona el botón azul de categoría de bloques para mostrar los bloques de movimiento.



Añade algunos de los bloques de movimiento al final de tu programa para animar la letra minúscula.



Ha creado por Developmental Technologies Research Group a la Universidad de Tufts
Este trabajo es bajo licencia de [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





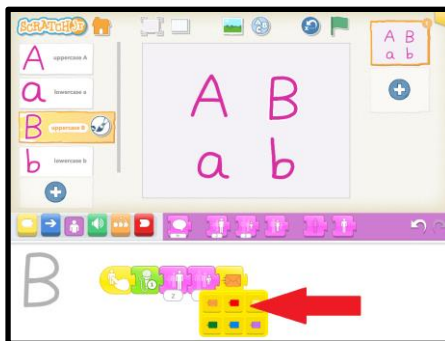
Reconocer y nombrar las letras mayúsculas y minúsculas Versión extendida: Usar mensajes

3. Repite el paso 2 para todos los pares de letras mayúsculas y minúsculas. Asegúrate de cambiar el color del sobre de mensaje para que cada par tenga un color único. Como hay 6 colores de sobre posible, puedes tener hasta 6 pares de letras en cada proyecto.

Para cambiar el color del sobre, pulsa la flecha al final del bloque de sobre cerrado.



Selecciona un color que no hayas usado todavía.



Asegúrate de que la minúscula correspondiente tiene el sobre del mismo color.

