



## Reconocer y nombrar letras mayúsculas y minúsculas

Las normas de lectura: Destrezas fundacionales 1d (Reconocer y nombrar letras mayúsculas y minúsculas); Las normas de lenguaje: Convenciones de Inglés estándar. 1ª (Letras mayúsculas y minúsculas)

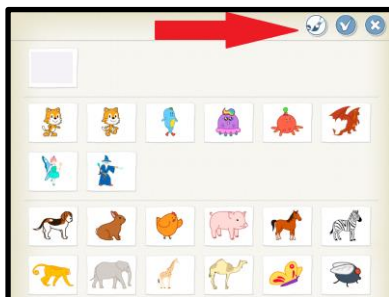


**1. Organización:** Haz un personaje para una letra mayúscula. Pulsa en el + de la zona de personajes.

Pulsa en el + de la zona de personajes.



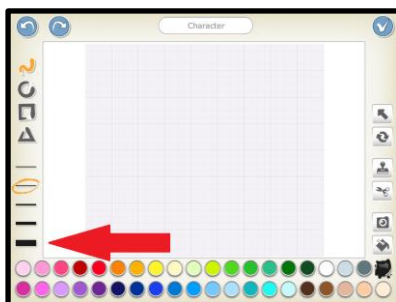
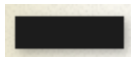
Elige la brocha.



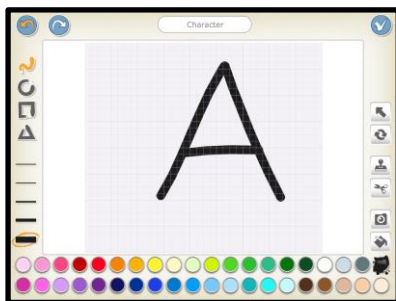


## Reconocer y nombrar letras mayúsculas y minúsculas

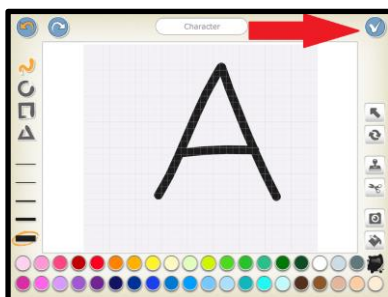
Selecciona la línea gruesa para dibujar.



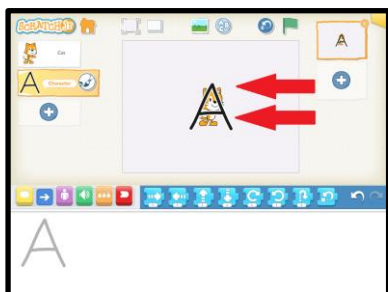
Dibuja una letra A mayúscula (o cualquier otra letra) con tu dedo.



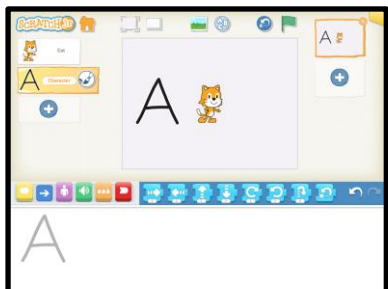
Selecciona el tick para guardar y continuar



Mueve la letra a la zona derecha o izquierda del escenario con tu dedo para que no tape al gato (o borra el gato presionándolo hasta que veas una X roja sobre él y pulsa sobre la "x")



Felicidades! Estas preparado para programar tu letra.





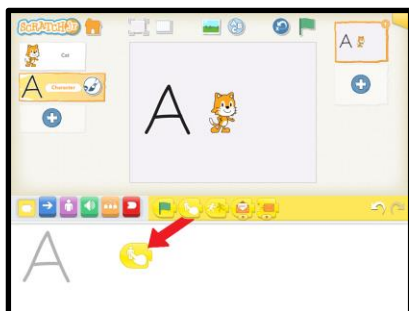
**2. Programar:** Tener la letra, decir su nombre cuando la pulsas.

a. Iniciar una acción cuando la letra es tocada.

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

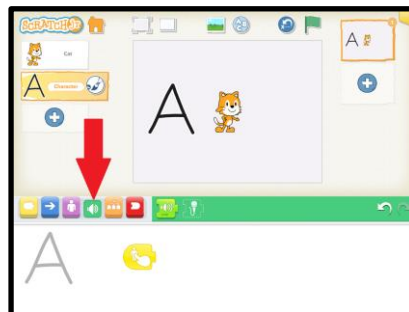


Selecciona el bloque de “Comenzar al pulsar” u arrastrarlo a la zona de programación



b. Haz una grabación para la letra.

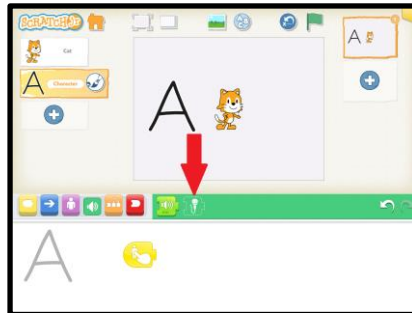
Seleccionar el botón verde la categoría de bloques para revelar los bloques de sonido



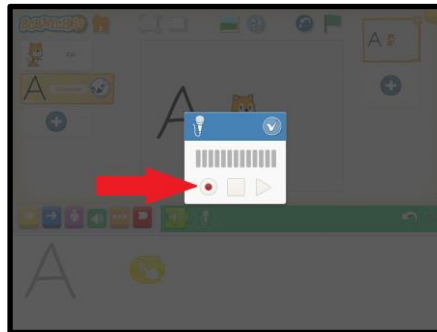


## Reconocer y nombrar letras mayúsculas y minúsculas

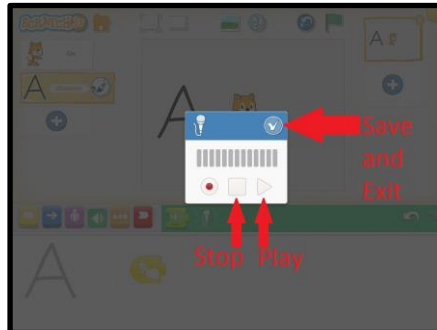
Selecciona el bloque “grabar”



Presiona el botón rojo de “grabar” para empezar a grabar. Di el nombre de la letra, en este caso, “A mayúscula”

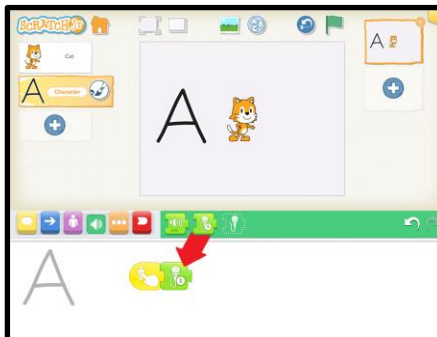


Pulsa el botón “grabar” de nuevo (o el botón cuadrado “stop”) para parar el grabado. Para escuchar tu grabación, presiona el botón triangular “grabar”. Si estás satisfecho con tu grabación, pulsa el check para grabarlo y salir. Si no, presiona el botón rojo de grabación para volverlo a grabar.



c. Conecta la grabación al bloque de acción.

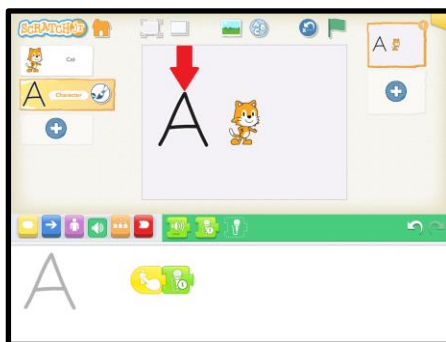
Cuando hayas hecho una grabación, verás un botón verde extra con un número en el micrófono. Arrástralo a tu zona de programación y conéctalo al botón amarillo.





## Reconocer y nombrar letras mayúsculas y minúsculas

Presiona la letra en la zona de escenario para probarla. Cuando pulses la letra, debe sonar el sonido que has grabado para ella.



3. **Repite los pasos 1 y 2** para hacer la correspondencia de letras minúsculas y para otras letras mayúsculas y minúsculas.

4. **Extensión:** Anima todas las letras después que suene su grabación.

Añade bloques de las categorías azules o moradas al final de tu script. Algunas posibilidades son menear, saltar y crecer/encoger.

