

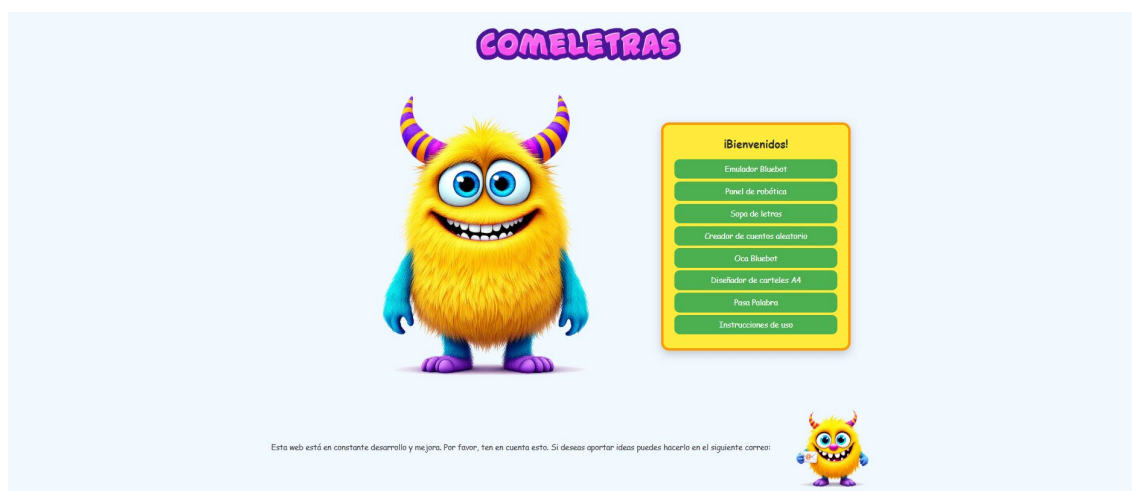
Guía explicativa Comeletras.com

En el panorama educativo actual, la integración de tecnologías digitales se ha convertido en un elemento fundamental para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La comunidad educativa de Castilla y León se encuentra en un momento crucial de transformación digital, donde las herramientas tecnológicas no solo son un complemento, sino una necesidad para desarrollar las competencias del siglo XXI. En este contexto, comeletras.com emerge como una plataforma innovadora que responde a las demandas de una educación más dinámica, interactiva y adaptada a las nuevas generaciones de estudiantes.

La revolución tecnológica ha modificado profundamente la forma en que niños y jóvenes aprenden, procesan la información y se relacionan con el conocimiento. Los docentes de Castilla y León se enfrentan al desafío de integrar herramientas digitales que sean atractivas, sino que también contribuyan significativamente al desarrollo cognitivo, creativo y competencial de los estudiantes. [Comeletras.com](https://comeletras.com) representa una solución integral que trasciende la mera digitalización, ofreciendo recursos que fomentan el Pensamiento Computacional, la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje colaborativo.

Esta guía pretende ser un recurso práctico y comprehensivo que acompañe al docente en la exploración y aprovechamiento de las herramientas de comeletras.com. Cada recurso ha sido diseñado con una intención pedagógica clara, permitiendo su adaptación a diferentes niveles educativos, estilos de aprendizaje y objetivos curriculares. Más allá de ser instrumentos tecnológicos, estas herramientas son mediadoras de experiencias de aprendizaje significativas que conectan la innovación digital con los procesos educativos tradicionales.

INICIO



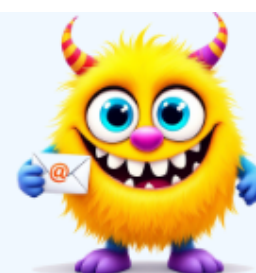
En la página de inicio encontraremos todas las herramientas a las que podemos acceder. Además, encontraremos una opción para descargar este manual:

Instrucciones de uso

Debemos tener en cuenta que esta web es una herramienta que está en constante cambio, por lo que, podremos encontrar ciertas inverosimilitudes en esta guía hasta que pueda volver a ser actualizada.

Es importante destacar la opción de enviar un correo a los creadores en caso de encontrar algún fallo en cualquiera de las herramientas o bien hacer sugerencias para mejorarlas. Haciendo clic en la mascota, se dirigirá al envío del correo: mentoreszamora@proton.me

Si deseas aportar ideas puedes hacerlo en el siguiente correo:



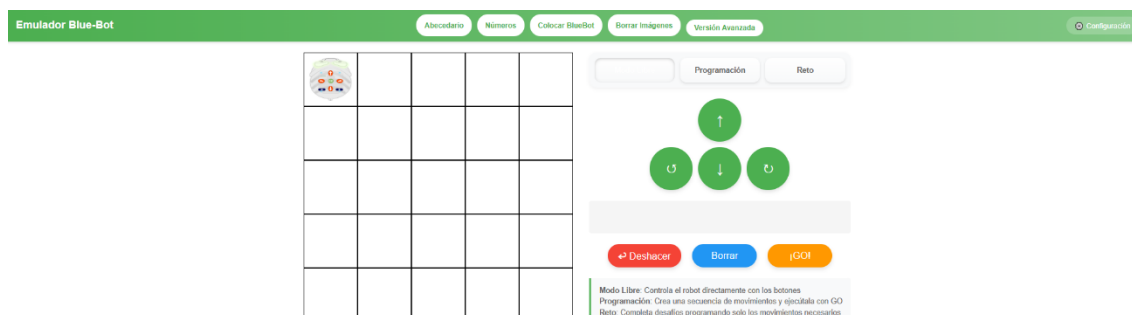
EMULADOR BLUE-BOT

El **Emulador Blue-bot** se configura como una herramienta digital revolucionaria para la introducción de conceptos de programación y pensamiento computacional en las etapas más tempranas de la educación. A través de una interfaz intuitiva y amigable, permite a los estudiantes simular los movimientos y programaciones del robot blue-bot sin necesidad de contar con el dispositivo físico. Esta herramienta trasciende la mera simulación tecnológica, constituyéndose como un recurso pedagógico que desarrolla habilidades fundamentales como el razonamiento lógico, la secuenciación de instrucciones y la orientación espacial.

Este emulador esconde una potente estrategia didáctica para trabajar la programación de una manera lúdica y accesible. La versatilidad de la herramienta permite su implementación desde educación infantil hasta los primeros cursos de primaria, adaptándose a diferentes niveles de complejidad y ritmos de aprendizaje. Mediante desafíos progresivos, los estudiantes pueden ir construyendo su comprensión sobre secuencias, direcciones y movimientos, desarrollando simultáneamente competencias digitales y habilidades de pensamiento abstracto.

Entorno

Cuando seleccionamos la herramienta del Emulador nos aparecerá lo siguiente:

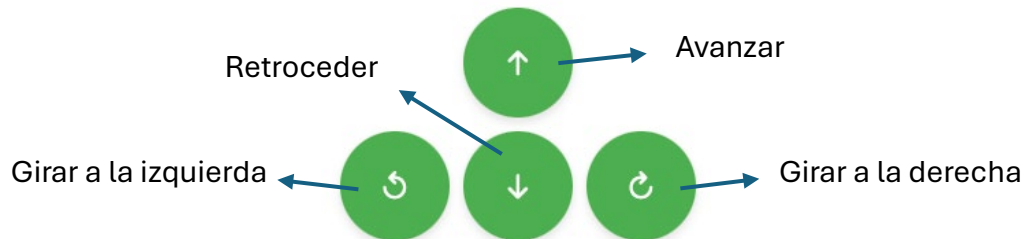


A simple vista parece algo sencillo, pero no hay que dejarse engañar por las apariencias, ya que esta simplicidad esconde numerosas funcionalidades. Veámoslas todas:

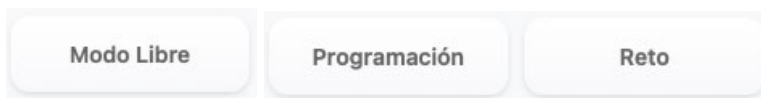
- **Cambio de idioma:** Hay 5 idiomas disponibles: español, inglés, francés, alemán e italiano.



- Botones programación movimientos:



- Modos de utilización:



En el **modo libre** se controla el robot directamente con los botes, cada vez que se pulse un botón, el robot se moverá.

En el modo **programación** se creará una secuencia de movimientos en la barra que aparece debajo de los botones de programación de movimientos.



Esta programación se ejecutará pulsando el botón '¡GO!'. Si nos equivocamos, podemos 'Borrar' (elimina todo lo programado) o bien 'Deshacer' (elimina el último movimiento).



En el modo **reto** se aumenta la complejidad, puesto que los movimientos son programados y se elimina el botón de avanzar.



- **Abecedario:** Al pulsar el botón de 'Abecedario' aparecerá cada letra en cada recuadro del tablero por el que se mueve la Blue-bot.



	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	Ñ
O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X

- **Números:** Similar al anterior, al pulsar el botón de 'Números' aparecerán los números del 1 al 25 colocados en cada casilla del tablero.



	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

- **Colocar Blue-bot:** Al pulsar este botón, el tablero se volverá verde y podremos colocar la Blue-bot donde queramos.

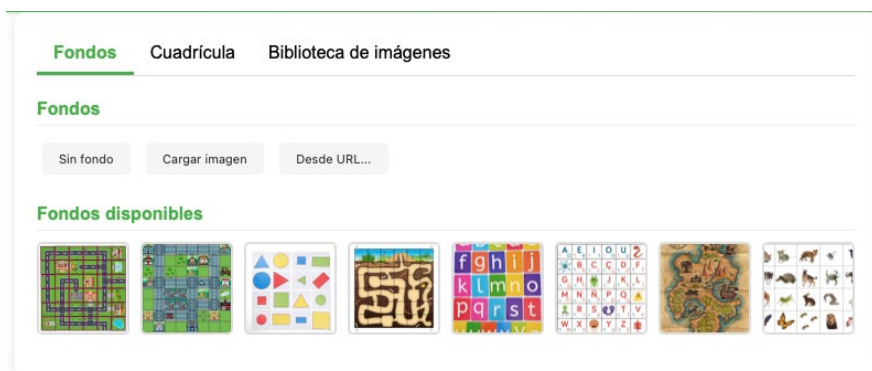


- **Borrar imágenes:** Elimina las imágenes que hayamos añadido en el tablero. No las elimina automáticamente pulsando el botón, sino que al pulsar el botón las eliminaremos una a una clicando en las que queramos eliminar.



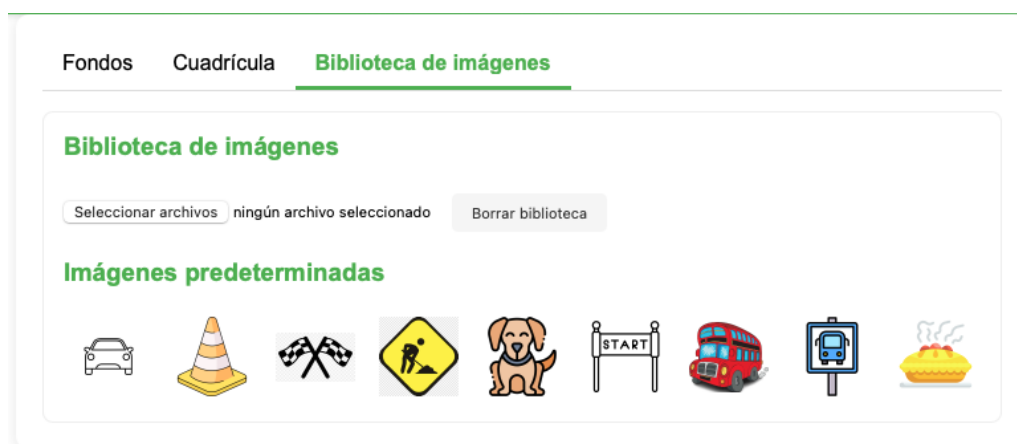
- **Configuración:** Este botón alberga un menú de posibilidades:



- **Fondos:** Se puede cambiar el fondo de la cuadrícula seleccionando los que hay disponibles o bien, se puede cargar una imagen de un tablero que tengamos creado (con la herramienta '**Panel de Robótica**', por ejemplo) o bien, desde una url.
- **Cuadrícula:** Se puede ajustar la cuadrícula a nuestras necesidades cambiando el ancho y el alto, haciendo que sea más transparente o menos e incluso eliminando la cuadrícula si hemos seleccionado una imagen que ya la tenga.



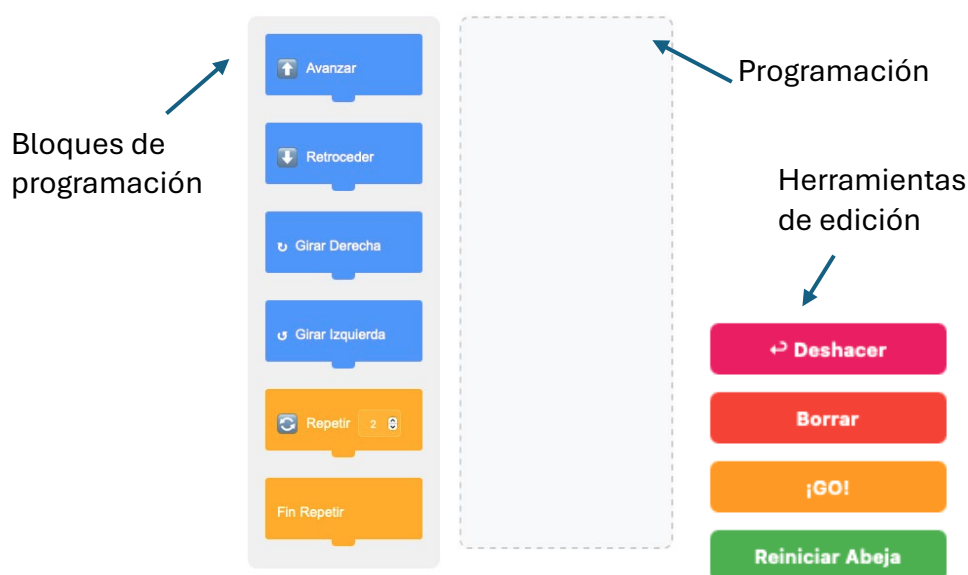
- **Biblioteca de imágenes:** Se pueden añadir imágenes al tablero eligiendo las que aparecen predeterminadas o bien seleccionando imágenes que tengamos descargadas.



- **Versión avanzada:** Esta versión representa un paso fundamental en la iniciación a la programación visual por bloques. Está específicamente diseñada como un puente pedagógico hacia herramientas más complejas como *Scratch* o *Pictoblox*, preparando a los estudiantes para comprender los principios básicos de programación.

La principal característica es familiarizar a los estudiantes con la mecánica de encajar bloques de programación, simulando la dinámica de un puzle. Los alumnos aprenden a construir secuencias de instrucciones mediante bloques que se ensamblan unas con otras.

Además, en esta versión los alumnos aprenderán el concepto de **bucle** y experimentarán cómo un conjunto de instrucciones puede repetirse múltiples veces.



Esta versión también cuenta con las siguientes opciones para personalizar el trabajo que se quiera realizar:



También se puede ajustar la cuadrícula y la transparencia de la imagen que se quiera incorporar:

Ancho de la cuadrícula:

Alto de la cuadrícula:

☒ Cuadrícula ☐ Sin cuadrícula

Transparencia:

Y, se pueden cargar imágenes que tengamos guardadas en la carpeta de descargas o utilizar los fondos e imágenes disponibles:

Sin fondo

Cargar imagen

Desde URL...

Biblioteca de imágenes

Seleccionar archivos

ningún archivo seleccionado

Borrar biblioteca

Para volver a la versión anterior pulsaremos el botón:

Versión Básica

PANEL DE ROBÓTICA

El panel de robótica surge como una herramienta fundamental para los docentes, diseñada específicamente para crear y personalizar tableros que serán posteriormente utilizados en el emulador de Blue-bot. Lejos de ser un recurso directo para los estudiantes, representa un instrumento de trabajo que facilita la labor de preparación y diseño de actividades.

La funcionalidad principal de este panel permite a los profesores generar tableros digitales de manera sencilla e intuitiva, los cuales pueden ser integrados en el emulador Blue-bot, como se mencionaba anteriormente. Esta capacidad de creación personalizada permite adaptar los escenarios a los objetivos pedagógicos específicos de cada unidad didáctica, asignatura o proyecto educativo. Los docentes pueden diseñar recorridos, incluir obstáculos, definir zonas de inicio y llegada, y crear desafíos que se ajusten perfectamente a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.

Además, el panel ofrece una funcionalidad adicional de gran utilidad: la generación de documentos o imágenes imprimibles a tamaño 15x15, lo que facilita la creación de tableros físicos. Esta característica permite a los docentes llevar la experiencia digital al aula mediante tableros tangibles, ampliando las posibilidades didácticas y permitiendo trabajar con la Blue-bot en su versión física. Los profesores pueden imprimir estos tableros y utilizarlos en actividades presenciales, complementando así la experiencia digital con el trabajo manipulativo y colaborativo.

Entorno



The screenshot shows the 'Diseñador de paneles de robótica' (Robotics Panel Designer) interface. At the top, there's a header with logos and the title. Below it, a section titled 'Biblioteca de imágenes' (Image Library) contains a button 'Elegir archivos' and a message 'No se ha seleccionado ningún archivo'. A question '¿Prefieres dividir una sola imagen grande en cuadrados de 15x15 para crear tapetes?' is followed by a 'Click aquí' button. The main workspace features a grid with 'Filas: 3' and 'Columnas: 3' settings, and a 'Borrar cuadrícula' button. Below the grid, there are buttons for 'Formato de descarga: PNG', 'Descargar', 'Guardar diseño', and 'Cargar diseño'. To the right of the grid is a box titled 'Instrucciones de uso' (Usage Instructions) with a 6-step list: 1. Sube imágenes usando el botón "Elegir archivos" en la biblioteca. 2. Ajusta el tamaño de la cuadrícula con los controles de filas y columnas. 3. Selecciona una imagen de la biblioteca haciendo clic sobre ella. 4. Haz clic en cualquier celda de la cuadrícula para colocar la imagen seleccionada. 5. Usa "Borrar cuadrícula" para eliminar todas las imágenes. 6. Para descargar, elige el formato (PNG o PDF) y haz clic en "Descargar". At the bottom, there's another 'Formato de descarga: PNG' dropdown and a 'Descargar' button.

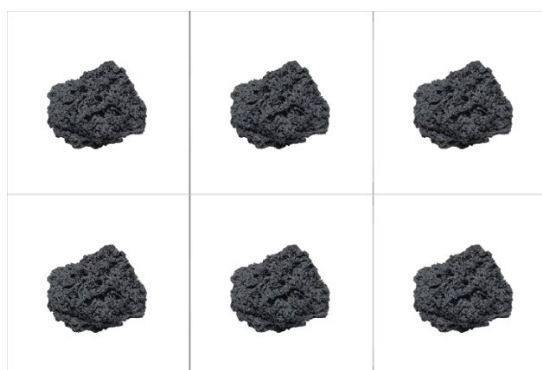
- **Biblioteca de imágenes:** Para utilizar imágenes guardadas en el ordenador, debemos cargarlas a la biblioteca de imágenes de la herramienta para poder utilizarlas. Las imágenes quedarán alojadas en la biblioteca:

Biblioteca de imágenes



Una vez cargadas las imágenes que se van a utilizar las colocamos en la cuadrícula. Basta con hacer clic en la imagen y volver a hacer clic sobre el recuadro en el tablero.

- **Edición de cuadrícula:** Se puede descargar un documento PDF para poder imprimir la cuadrícula en 15x15 cm. Para aprovechar el espacio, lo ideal es ajustar la tabla a 2 filas y 3 columnas e imprimir en folio A3:



Para crear tableros que se puedan utilizar, habría que ajustar la cuadrícula a las necesidades, no hay límite como en el caso anterior.

- **Instrucciones:**

1. Sube imágenes usando el botón 'elegir archivos' en la biblioteca.

Biblioteca de imágenes

Elegir archivos No se ha seleccionado ningún archivo

2. Ajusta el tamaño de la cuadrícula con los controles de filas y columnas.
3. Seleccionar una imagen de la biblioteca haciendo clic sobre ella.
4. Haz clic en cualquier celda de la cuadrícula para colocar la imagen seleccionada.
5. Usa 'Borrar cuadrícula' para eliminar todas las imágenes.
6. Para descargar, elige el formato (png o pdf) y haz clic en 'descargar'.

Estas instrucciones también vienen explicadas en el entorno de la web.

- ¿Prefieres dividir una sola imagen grande en cuadrados de 15x15 para crear tapetes?

¿Prefieres dividir una sola imagen grande en cuadrados de 15x15 para crear tapetes? [Click aquí](#)

Las instrucciones de uso están incluidas en el entorno y vienen especificadas a continuación:

1. **Sube tu imagen:** arrastra o seleccionar la imagen que quieres dividir en cuadrados.
2. **Configura la división:** una vez arrastrada o seleccionada la imagen, aparecerá más abajo para poder configurar la división. Podemos elegir el tamaño del cuadrado (15 cm para Blue-bot, pero se pueden hacer del tamaño que se quiera); también podremos elegir el número de filas y columnas:

Configuración de división

Tamaño de cuadrado (cm): Columnas: Filas: [Actualizar división](#) [Restablecer automático](#)

Además, podemos comprobar las medidas totales del tapete que estamos creando:

Información de la división:

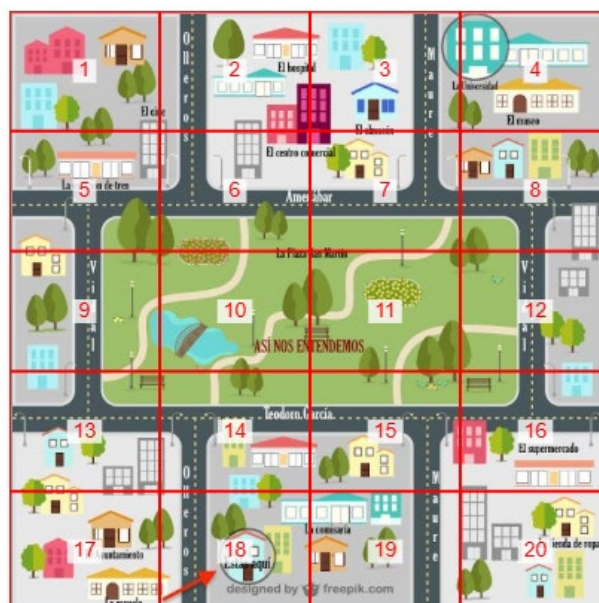
Cuadrados totales: **20** (4 × 5)

Tamaño del tapete final: **60 × 75 cm**

Tamaño de cada cuadrado: **15 × 15 cm**

Resolución de la imagen: **640 × 640 px**

3. **Revisa la *preview*:** Aparecerá una vista previa de las divisiones:



4. **Procesa la imagen:** Al hacer clic en procesar imagen aparecerá el resultado de la división para comprobar que las divisiones seleccionadas se ajustan a nuestras necesidades.

Procesar imagen

Una vez configurada la división, procesa la imagen para generar todas las piezas:

Formato de descarga: Imágenes individuales (ZIP) Procesar imagen Descargar resultado

Aparecerá una barra de carga, esperaremos a que se complete. Cuando haya finalizado, aparecerá el siguiente mensaje:

¡Imagen dividida exitosamente en 20 piezas!

Y, más abajo, aparecerá el resultado de la división:



5. **Descarga el resultado:** En el desplegable seleccionaremos el formato en el que queremos descargar las divisiones y clicaremos

sobre el botón Descargar resultado:

Procesar imagen

Una vez configurada la división, procesa la imagen para generar todas las piezas:

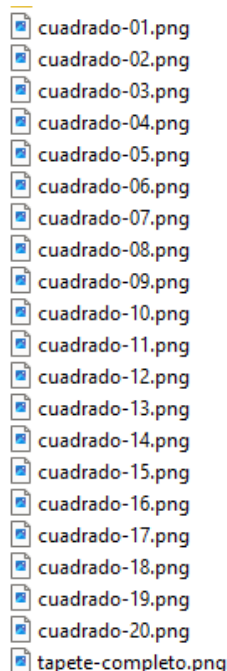
Formato de descarga: Imágenes individuales (ZIP) Procesar imagen Descargar resultado

Imágenes individuales (ZIP)
PDF con todas las piezas

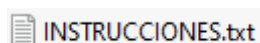
¡Imagen dividida exitosamente en 20 piezas!

Si elegimos la opción **‘Imágenes individuales (ZIP)’** se descargará una carpeta que debemos descomprimir. En ella aparecerán de

manera individual las imágenes, en el caso del ejemplo, se descargan 20 imágenes en formato PNG y un archivo con la imagen completa:



También aparecerá un bloc de notas con las instrucciones de impresión:



Instrucciones de ensamblaje:

1. Imprime cada imagen a 15 x 15 cm (o el tamaño configurado)
2. Recorta cada cuadrado siguiendo los bordes
3. Ensambla las piezas en orden numérico:
 - Número 1 va en la esquina superior izquierda
 - Continúa de izquierda a derecha, fila por fila
4. Pega o une las piezas para formar el tapete completo

Configuración utilizada:

- Columnas: 4
- Filas: 5
- Tamaño de cuadrado: 15 cm
- Total de piezas: 20

¡Tu tapete está listo para usar con BlueBot/BeeBot!;

Visita [comeletras \(www.comeletras.com\)](http://comeletras.com) para más contenidos educativos

Por otro lado, si elegimos la opción **‘PDF con todas las piezas’**, se descargará un único PDF en el que aparecerá la imagen total, las divisiones cada una en una página de forma individual y al final del PDF las instrucciones de ensamblaje.

6. **Imprime y ensambla:** Imprime cada cuadrado a 15x15 cm y únelos para formar el tapete completo.

Consejo: Para obtener unos resultados óptimos, es necesario utilizar imágenes con una resolución alta y con unas proporciones cuadas o rectangulares regulares.

SOPA DE LETRAS INTERACTIVA

La herramienta de sopa de letras reinterpreta un clásico recurso didáctico, transformándolo en una experiencia digital personalizable y adaptable. Más allá de ser un simple pasatiempo, esta herramienta se configura como un recurso versátil para trabajar aspectos lingüísticos, ampliar vocabulario y desarrollar habilidades de concentración y observación. Los docentes pueden crear somas de letras temáticas que se integren directamente con los contenidos curriculares, convirtiendo el aprendizaje en una actividad lúdica y significativa. Además, la flexibilidad del recurso permite su uso en diferentes niveles educativos, adaptándose a las necesidades y características de cada grupo de estudiantes.

Entorno

Tamaño del tablero
 ×

Cargar palabras
 No se ha ...ún archivo

Sopas predefinidas



- **Tamaño del tablero:** Se puede modificar el tamaño para que se ajuste a las necesidades de cada profesor.
- **Cargar palabras:** Se carga un documento del Bloc de notas (*TextEdit* para los que utilicen iOS) que contenga las palabras que hay que buscar en la sopa de letras y clicamos en 'nueva sopa'.

NUEVA SOPA

La sopa generada aparecerá en el entorno junto con las palabras que hay que encontrar:

Tamaño del tablero
 ×
Sopas predefinidas
-- Selecciona una sopa --

Cargar palabras
 sopa.txt

A	O	E	P	K	H	O	A	F	O
E	K	H	P	E	O	G	A	T	O
G	R	A	T	A	R	N	I	Ñ	O
V	J	L	E	H	Z	R	J	X	F
C	A	B	E	Z	A	A	O	H	I
P	L	I	B	R	O	P	C	B	N
M	A	N	D	R	Á	G	O	R	A
K	S	E	R	P	I	E	N	T	E
W	J	T	C	I	E	R	V	O	R
M	A	N	D	A	R	I	N	A	E

Palabras a encontrar:

PERRO

GATO

CIERVO

MANDRÁGORA

SERPIENTE

CABEZA

NIÑO

LIBRO

MANDARINA

RATA

Para encontrar las palabras, basta con clicar sobre la primera letra de la palabra y arrastrar hasta el final. Durante este proceso, las letras aparecerán en verde clarito y cuando la palabra esté completa aparecerá en un verde más intenso. Además, en la parte inferior donde aparecen las palabras a encontrar se tachará y se pondrá en verde las palabras encontradas.

CABEZA

A	O	E	P	K	H	O	A	F	O
E	K	H	P	E	O	G	A	T	O
G	R	A	T	A	R	N	I	Ñ	O
V	J	L	E	H	Z	R	J	X	F
C	A	B	E	Z	A	A	O	H	I
P	L	I	B	R	O	P	C	B	N
M	A	N	D	R	Á	G	O	R	A
K	S	E	R	P	I	E	N	T	E
W	J	T	C	I	E	R	V	O	R
M	A	N	D	A	R	I	N	A	E

Asimismo, se podrá imprimir en caso de que se quiera entregar a los alumnos a modo ficha de trabajo física.

Imprimir

Total: 2 hojas de papel

Impresora

KONICA MINOLTA C224

Copias

1

Disposición

☐ Vertical
 ☒ Horizontal

Páginas

☒ Todos
 ☐ Sólo páginas impares
 ☐ Sólo páginas pares

Imprimir

Cancelar

CIE

MT

Sopa de Letras Interactiva

B	G	A	T	O	K	E	Z	X	T
S	E	R	P	I	E	N	T	E	B
G	B	I	R	A	T	A	B	R	M
M	A	N	D	R	A	G	O	R	A
N	I	Ñ	O	W	U	Z	J	R	C
M	A	N	D	A	R	I	N	A	A
U	J	T	C	I	E	R	V	O	B
E	L	I	B	R	O	Q	T	O	E
H	Z	U	V	W	D	T	B	D	Z
P	E	R	R	O	A	Q	U	U	A

Palabras a encontrar:

PERRO GATO CIERVO MANDRÁGORA SERPIENTE CABEZA NIÑO LIBRO MANDARINA

RATA

CREADOR DE CUENTOS ALEATORIO

El creador de cuentos aleatorio representa una innovadora herramienta que democratiza la actividad creativa literaria y ofrece nuevas posibilidades para el desarrollo de la expresión escrita. Este recurso digital genera narrativas únicas mediante la combinación aleatoria de elementos, proporcionando a docentes y estudiantes un punto de partida para explorar la construcción de historias. La aleatoriedad no implica caos, sino una estructura que permite la emergencia de narrativas sorprendentes y originales que estimulan la imaginación y la capacidad de elaboración textual.

Esta herramienta se convierte en un aliado fundamental en el desarrollo de la competencia lingüística. Permite trabajar aspectos como la coherencia narrativa, la estructura de los cuentos, la caracterización de personajes y el desarrollo de tramas, todo ello desde una perspectiva dinámica e interactiva. Los estudiantes pueden no solo consumir las historias generadas, sino también modificarlas, analizarlas y utilizarlas como inspiración para sus propias creaciones, fomentando así un aprendizaje activo y significativo.

Entorno

Generador de Cuentos Aleatorio

(Instrucciones para modificar el contenido al final de la página)

Protagonista	Lugar	Conflicto
 una policía.	 en el planeta tierra.	 una inundación.
Cambiar	Cambiar	Cambiar
Cambiar todo		

Con el botón ‘cambiar’ en azul se seleccionará de manera aleatoria y de forma individual cada opción. Sin embargo, con el botón ‘cambiar todo’ en verde, cambiarán todas las opciones.

Por debajo de esto, aparece un ejemplo de cómo se empezaría el cuento:

Había una vez una policía. que vivía en el planeta tierra.. Un día descubrió que una inundación.. ¡Y así comenzó una gran aventura!

También se incluyen unas instrucciones para poder modificar el contenido de las imágenes que aparecen predefinidas:

Instrucciones para modificar el contenido:

1. Descarga la plantilla Excel: [contenido.xlsx](#)
2. Modifica las hojas "Protagonistas", "Lugares" y "Conflictos" con tus propios datos
3. Guarda el archivo Excel y súbelo aquí:

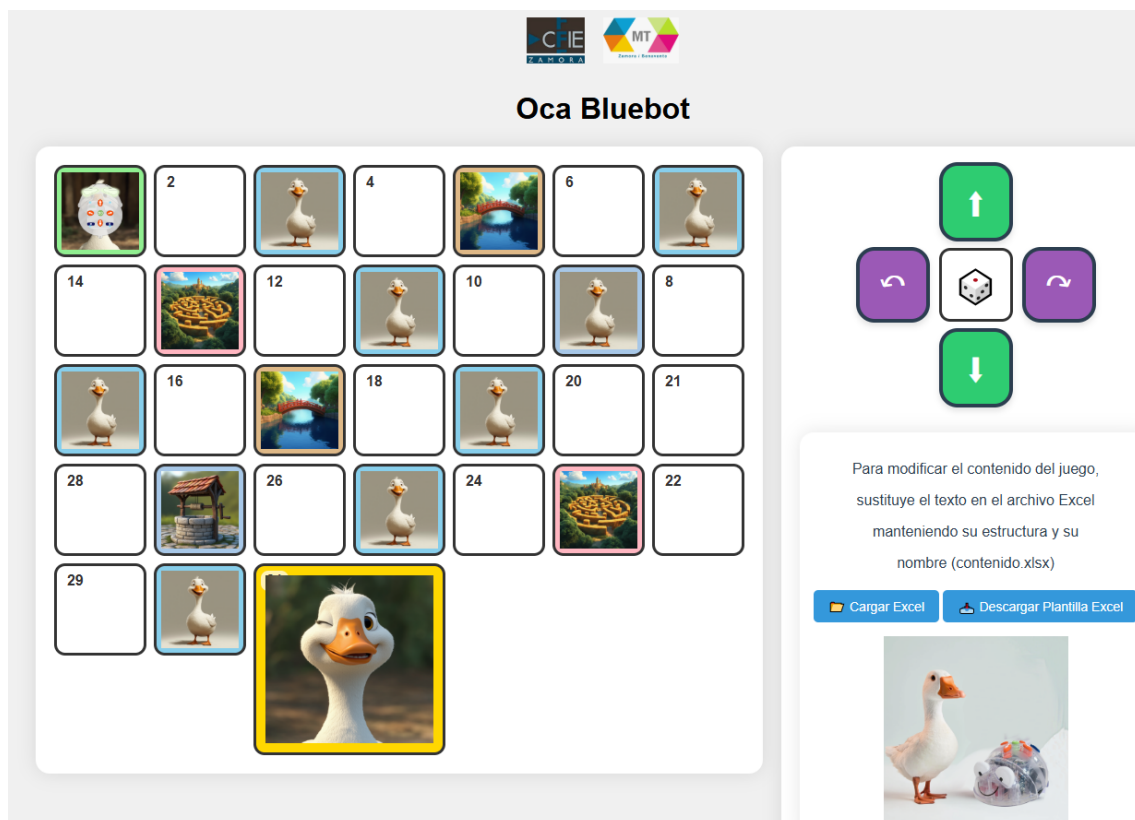
Seleccionar archivo nada seleccionado

OCA BLUE-BOT

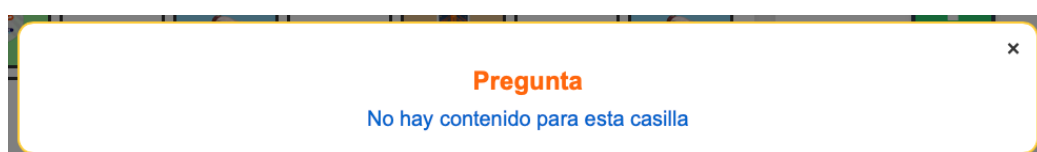
La Oca Blue-bot transforma el tradicional juego de la oca en una experiencia educativa que integra elementos de programación, robótica y aprendizaje lúdico. Esta herramienta digital reinterpreta un juego clásico, incorporando desafíos que requieren pensamiento estratégico, programación básica y toma de decisiones. El tablero interactivo se convierte en un espacio de experimentación donde los estudiantes pueden aplicar conceptos matemáticos, desarrollar habilidades de planificación y trabajar colaborativamente.

La versatilidad de la Oca Blue-bot permite su implementación en diversos contextos educativos, desde actividades de aula hasta proyectos interdisciplinarios. Los docentes pueden diseñar estrategias de gamificación que conviertan el aprendizaje en una experiencia motivadora y significativa.

Entorno



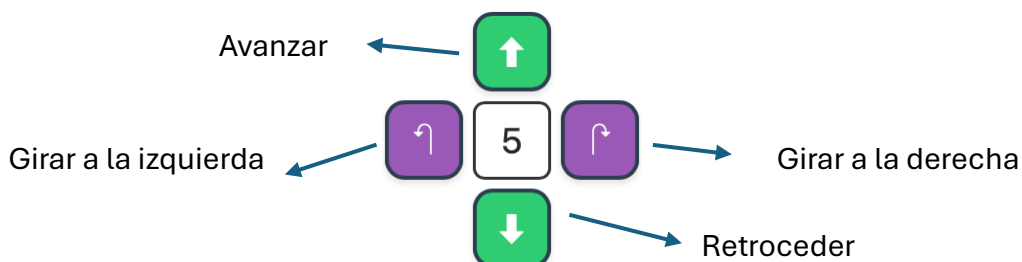
- **Tablero:** Cada casilla esconde una pregunta que los alumnos deberán responder para poder continuar tirando. Al pulsar la casilla aparecerá la pregunta:



- **Dado:** Al pulsar sobre el dado, se moverá de forma aleatoria para sacar el número de casillas que se debe mover la Blue-bot.



- **Flechas dirección:** Para mover la Blue-bot hacia la casilla deseada se utilizarán las flechas que rodean al dado:



- **Añadir preguntas:** para añadir las preguntas a cada casilla, se hará a través de un Excel, para ello será necesario descargar la plantilla y añadir ahí las preguntas. Una vez añadidas las preguntas las cargaremos en el juego.

Para modificar el contenido del juego,

sustituye el texto en el archivo Excel

manteniendo su estructura y su

nombre (contenido.xlsx)

2º cargar la
plantilla con las
preguntas.

1º descargar
la plantilla.



DISEÑADOR DE CARTELES A4

El diseñador de carteles A4 es una herramienta práctica y funcional que facilita la creación rápida de títulos y frases para decorar y organizar el aula. Su funcionamiento es sencillo y directo: permite introducir palabras o frases cortas que posteriormente se convierten en un documento PDF donde cada página contiene una letra individual en formato A4. Esta característica lo convierte en un recurso especialmente útil para docentes que necesitan crear rótulos, títulos de temáticas, nombres de rincones del aula o cualquier tipo de señalización educativa de manera eficiente.

La herramienta está diseñada con un enfoque minimalista y funcional, prescindiendo de elementos decorativos, imágenes o diseños complejos para centrarse en la creación de letras claras y legibles que puedan ser impresas y utilizadas inmediatamente en el aula. Los docentes pueden generar rápidamente material de rotulación para organizar espacios, crear títulos para proyectos, identificar áreas de trabajo o desarrollar cualquier tipo de señalización que requiera letras de gran tamaño. Esta simplicidad la convierte en una solución práctica para las necesidades cotidianas del aula, optimizando el tiempo de preparación de materiales y facilitando la creación de un entorno educativo visualmente organizado.

Entorno

Escribe el texto para tu cartel:

Máximo 60 caracteres

Estilos:

B

U

Colores:

Elige cualquier color

Fuentes:

Aa Arial	Aa Times New Roman	Aa Courier New	Aa Georgia	Aa Verdana	Aa Impact	Aa Comic Sans MS
Aa Trebuchet MS	Aa Arial Black	Aa Palatino	Aa Garamond	Aa Bookman	Aa Alex Brush	Aa Kaufman Script
Aa Istvan	Aa Pacifico	Aa Grand Hotel	Aa Windsong			

Descargar PNG (ZIP)

Descargar PDF

Imprimir

- **Escribe el texto:** Lo primero de todo, será poner el texto que queramos, siempre que no supere los 60 caracteres. A medida que vayamos escribiendo la palabra irá apareciendo la vista previa:

Textos

T

e

x

t

o

s

Página 1 Página 2 Página 3 Página 4 Página 5 Página 6

- **Estilo:** Podemos elegir que las letras aparezcan en negrita o en cursiva.

Estilos:

B

U

- **Colores:** Al seleccionar el color, solo se cambiará el color de las letras, nunca del fondo. Se puede elegir un color de la paleta de colores, seleccionar uno de los que vienen o bien hacer que el programa elija el color de forma aleatoria clicando en el símbolo de la interrogación.

?

Color aleatorio

- **Fuentes:** También se puede elegir el tipo de fuente que se quiera para el cartel. No se pueden añadir fuentes nuevas, hay que elegir entre la selección que aparece.

Fuentes:

Aa Arial	Aa Times New Roman	Aa Courier New	Aa Georgia	Aa Verdana	Aa Impact	Aa Comic Sans MS
Aa Trebuchet MS	Aa Arial Black	Aa Palatino	Aa Garamond	Aa Bookman	<i>Aa</i> Celtic Script	<i>Aa</i> Kunstler Script
<i>Aa</i> Futura	<i>Aa</i> Papyrus	<i>Aa</i> Gothic	Aa Windsong			

- **Descargar o imprimir:** Una vez tengamos el letrero como nos gusta podemos descargar un archivo ZIP con las imágenes en PNG, el PDF o bien imprimirlo directamente.

Descargar PNG (ZIP)

Descargar PDF

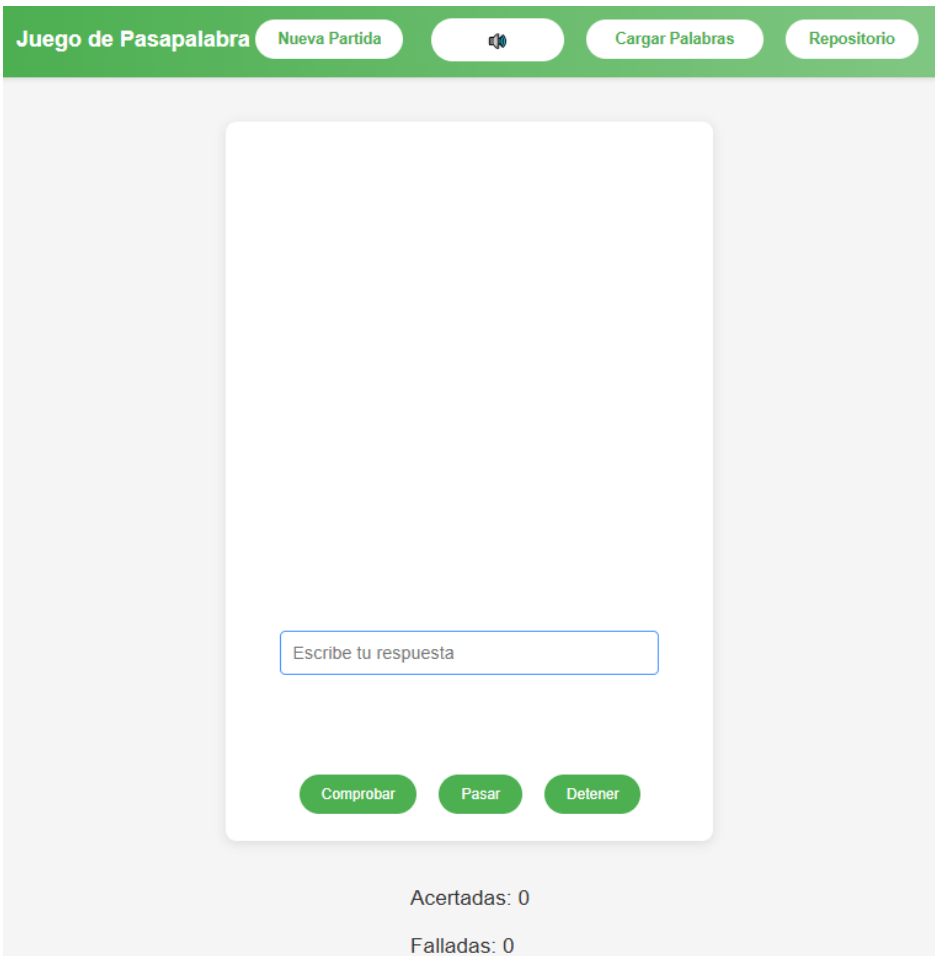
Imprimir

PASAPALABRA

La herramienta Pasapalabra de Comeletras adapta el popular formato televisivo al ámbito educativo, creando un recurso interactivo que combina aprendizaje y entretenimiento de manera efectiva. Esta aplicación permite a los docentes generar juegos de preguntas y respuestas organizados en torno al alfabeto, donde cada letra representa una pregunta cuya respuesta comienza o contiene esa letra específica. El formato resulta especialmente atractivo para los estudiantes al recrear la dinámica del concurso televisivo que muchos conocen, transformando el repaso de contenidos en una experiencia lúdica y motivadora.

La versatilidad de esta herramienta permite su aplicación en múltiples áreas curriculares y niveles educativos. Los docentes pueden crear roscos temáticos sobre cualquier materia, desde vocabulario en lengua extranjera hasta conceptos científicos, fechas históricas o terminología específica de diferentes asignaturas. La mecánica del juego fomenta la participación activa, el trabajo en equipo y la competencia sana entre estudiantes, mientras refuerza el aprendizaje de vocabulario y conceptos de manera memorable. Además, su formato digital facilita la personalización de contenidos según las necesidades específicas de cada grupo, permitiendo adaptar la dificultad y la temática a los objetivos pedagógicos concretos de cada unidad didáctica.

Entorno



The screenshot shows the user interface of the 'Juego de Pasapalabra' (Word Search Game). At the top, there is a green navigation bar with the title 'Juego de Pasapalabra' and four buttons: 'Nueva Partida' (New Game), a speaker icon for audio, 'Cargar Palabras' (Load Words), and 'Repositorio' (Repository). The main area is a large white rectangle with a light gray border. Inside this rectangle, there is a large empty space for the word search grid. Below the grid, there is a text input field with the placeholder 'Escribe tu respuesta' (Write your answer). At the bottom of the white rectangle, there are three green buttons: 'Comprobar' (Check), 'Pasar' (Skip), and 'Detener' (Stop). Below the white rectangle, on the gray background, there are two lines of text: 'Acertadas: 0' (Correct: 0) and 'Falladas: 0' (Wrong: 0).

- **Nueva partida:** Creación de una nueva partida. Y para reiniciar partidas nuevas.

Nueva Partida

- **Sonido:** la aplicación emite sonidos durante el juego, en caso de no quererlos, se pueden desactivar clicando sobre el icono del sonido.



- **Cargar palabras:** Al clicar sobre este botón, se abrirá una ventana para elegir el archivo que queremos que cargue el programa.

Cargar Palabras

El archivo debe estar en formato .txt (Bloc de notas). Este archivo contendrá las palabras y las definiciones con las que se quiere jugar.

planetas.txt: Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

A: Astronauta: Persona entrenada para viajar y realizar actividades en el espacio exterior.
 B: Big Bang: Teoría que describe el origen del universo a partir de una gran explosión ocurrida hace aproximadamente 13.8 mil millones de años.
 C: Cometa: Cuerpo celeste compuesto de hielo, polvo y rocas que orbita alrededor del sol y desarrolla una cola brillante cuando se acerca a él.
 D: Duna: Colina de arena formada por el viento, común en planetas con atmósfera como Marte.
 E: Estrella: Esfera de plasma que emite luz y calor debido a las reacciones nucleares en su núcleo.
 F: Fase lunar: Cada una de las diferentes apariencias de la luna desde la Tierra a lo largo de un mes.
 G: Galaxia: Conjunto de estrellas, planetas, gas y polvo unidos por la gravedad; la Vía Láctea es nuestra galaxia.
 H: Hubble: Telescopio espacial lanzado en 1990 que ha proporcionado imágenes detalladas del universo.
 I: Ícaro: Personaje de la mitología griega que voló cerca del sol con alas de cera, simbolizando la cercanía al sol.

- **Repositorio:** La herramienta cuenta con un repositorio de roscos creados con tres temáticas: planetas, relieve y palabras. Se puede trabajar con ellas o pueden servirnos de prueba.

Repositorio

Selecciona un archivo del repositorio

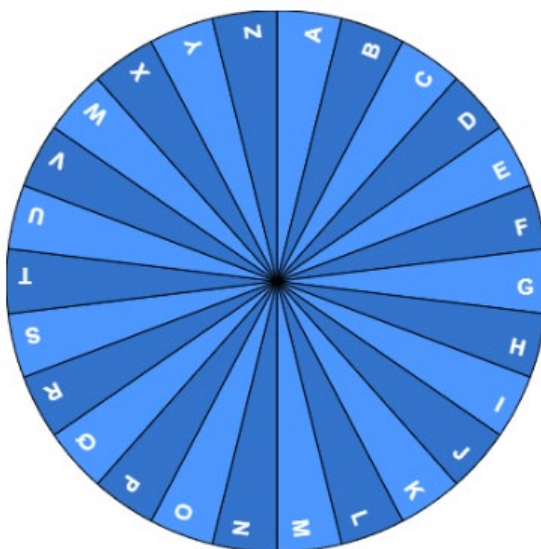
planetas.txt

relieve.txt

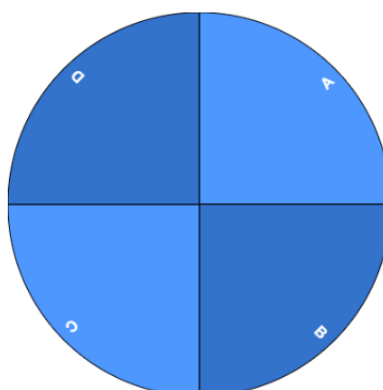
words.txt

Cerrar

- **¿Cómo se juega?** Cuando carguemos el archivo nos aparecerá la ruleta con las letras cargadas.



En el ejemplo aparece el abecedario completo sin la letra 'ñ', porque en el archivo cargado no ha sido incluida. Por tanto, las letras que se incluyan en el archivo que carguemos aparecerán en la ruleta. Si añadimos solo 4 palabras, aparecerán esas cuatro letras:



Debajo de la ruleta aparece la definición y un recuadro donde escribir la respuesta.

Persona entrenada para viajar y realizar actividades en el espacio exterior.

Comprobar

Pasar

Detener

Escribiremos la palabra en el recuadro y clicaremos sobre 'comprobar'. Si no se sabe la respuesta, podemos pasar a la siguiente letra clicando sobre 'pasar', la casilla de la ruleta se mantendrá en azul y continuaremos con la siguiente letra.

Si la respuesta es correcta, la casilla de la ruleta se pondrá en verde y aparecerá el siguiente mensaje:

¡Correcto!

Por el contrario, si la respuesta es incorrecta, la casilla de la ruleta se pondrá en rojo y aparecerá la respuesta correcta:

Incorrecto. La respuesta correcta era: Big Bang

Hay un tiempo de 300 segundos para resolver el Pasapalabra que se podrá detener clicando sobre 'detener' y se podrá reanudar volviendo a clicar sobre 'detener'.

Tiempo restante: 80 segundos

También aparece un contador de las respuestas acertadas y falladas.

Acertadas: 2

Falladas: 1