

HOLA PEQUES!!!!

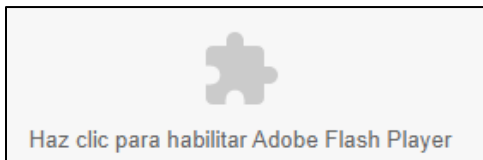
Seguimos jugando y aprendiendo en Informática. Hoy, espero que estén muy preparados porque les acerco unos juegos superdivertidos. Trabajarán en una página educativa llamada **BICHOS**, realizando varias actividades relacionadas con números, letras, recorridos y otras que irán descubriendo en esta clase. También, con ellas reforzarán el clic y el arrastre del mouse.

PASOS PARA TRABAJAR EN ESTE SITIO:

LINK PARA INGRESAR AL JUEGO:

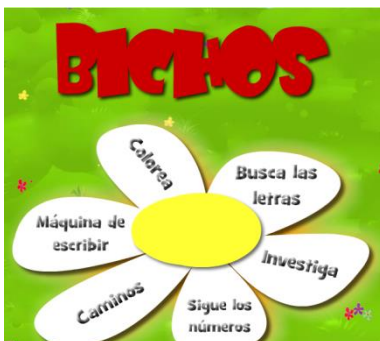
https://mestreacasa.gva.es/web/concurso09/17?p_p_id=101_INSTANCE_NEzm&p_p_action=0&p_p_state=maximized&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-2&p_p_col_count=1&101_INSTANCE_NEzm_struts_action=/tagged_content/view_content&101_INSTANCE_NEzm_redirect=/web/concurso09/17&101_INSTANCE_NEzm_assetId=4700780320

Al hacer clic en el link del juego, aparecerá en pantalla esta imagen en donde tendrán que hacer un clic en la forma gris del rompecabezas y luego otro clic en **PERMITIR**, para poder ejecutar por única vez, el programa **ADOBE FLASH PLAYER** y acceder al juego.



A continuación les explico el desarrollo de cada propuesta de trabajo:

PANTALLA INICIAL: aquí deben hacer un clic en la opción **JUEGOS**.







SEGUNDA PANTALLA: en cada pétalo de esta flor encontrarán las distintas actividades para realizar. A continuación, les cuento cuáles tendrán que hacer hoy:



Esta flor la encontrarán en cada juego, haciendo clic en ella vuelven a la pantalla donde podrán elegir otra actividad.

Para comenzar con cada juego deben seleccionar **JUGAR** o **COMENZAR A JUGAR**.

ACTIVIDAD	CÓMO JUGAR
BUSCA LAS LETRAS	Buscar la letra que aparece en pantalla y hacer un clic izquierdo en ella. Para cambiar de pantalla presionar este  botón y luego seleccionar la margarita.
MÁQUINA DE ESCRIBIR	Escribir con las teclas del teclado la palabra que aparece en pantalla. Para cambiar de pantalla seleccionar este botón y luego la  margarita.
CAMINOS	Arrastrar el mouse para llevar a cada bicho a donde corresponda. Para volver a la pantalla anterior presionar este botón y luego la  margarita.
SIGUE LOS NÚMEROS	Unir los números haciendo clic en cada punto hasta completar la imagen y descubrir el objeto escondido. Al terminar, presionar este botón para  continuar con otra imagen.

Recordar: si se les dificultara ingresar a la página desde el link sugerido, pueden copiar el mismo en otro navegador web diferente al que estén utilizando y acceder desde allí.

Cuánto para aprender y jugar no? Que se diviertan mucho!!!!

Seguimos la próxima, beso enorme!!!!

Seño Andrea

