

AÑADIR NUEVOS EJERCICIOS O MODIFICAR LOS EXISTENTES

Para añadir nuevos ejercicios o modificar los existentes deberemos tener instalados en el disco duro todos los ficheros.

JUEGO 1.- ORDENAR LAS PALABRAS DE UNA FRASE

Nombre de los ficheros: **frases.txt** (nivel básico) **frases2.txt** (nivel avanzado)

Estructura de los ficheros: En los dos ficheros se sigue la misma estructura

```
FRASES=3&frase1=La serpiente es muy peligrosa&frase2=Luis tiene un perro  
que ladra&frase3=El elefante salta a la comba
```

Como se puede observar en el fichero este consta de la variable **FRASES** que corresponde al número de ejercicios existente en el fichero y las variables **frase1**, **frase2**, **frase3** en la que se sitúa cada uno de los ejercicios.

Hay que hacer observar que después de la variable se coloca el signo = y que cada nuevo ejercicio se separa del siguiente con el signo & y que entre los ejercicios no se dejan espacios en blanco.

Añadir un nuevo ejercicio:

- Abrir el fichero **frases.txt** o **frases2.txt** con el **bloc de notas**, para ello con el explorador de Windows o con Mi Pc nos situamos en la carpeta donde hemos colocado el programa Fondo Lector, nos situamos sobre uno de los dos archivos y hacemos doble clic con el ratón.
- Situarse al final del fichero. Observar el número del último ejercicio y escribir (sin dejar espacio) **&frase(número)=** y escribir el ejercicio
- Situarse al principio del fichero y cambiar el número de **FRASES=(número)** por el que corresponda.

Ejemplo: Este sería el contenido del fichero **frases.txt** cuando lo abrimos

```
FRASES=3&frase1=La serpiente es muy peligrosa&frase2=Luis tiene un perro  
que ladra&frase3=El elefante salta a la comba
```

Y este sería el contenido del fichero cuando le hemos añadido un nuevo ejercicio:

```
FRASES=4&frase1=La serpiente es muy peligrosa&frase2=Luis tiene un perro  
que ladra&frase3=El elefante salta a la comba&frase4= El pájaro vuela por el  
cielo
```

A tener en cuenta:

- En el archivo **frases.txt** (nivel básico) las frases no deben pasar de las seis palabras, en el archivo **frases2.txt** (nivel avanzado) el número de palabras en la frase es de seis a diez como máximo.
- Cuando ponemos el último ejercicio no debemos pulsar Intro
- Entre los ejercicios no debe haber espacios en blanco
- La numeración de los ejercicios debe ser continua, comprobar que el orden sea correcto
- Las palabras de la frase no deben exceder de los diez caracteres.
- Es muy importante al construir la frase que esta no pueda construirse de diferentes formas para no confundir al niño/a
- Hay que procurar que no se repita una misma palabra dentro de la frase.

JUEGO 2.- ORDENAR UNA SECUENCIA DE FRASES

Nombre de los ficheros: **ordenar.txt** (nivel básico) **ordenar 2.txt** (nivel avanzado)

Estructura de los ficheros: En los dos ficheros se sigue la misma estructura

EJERCICIOS=3&EJER1= Mi flotador es rojo y redondo. Mi mamá me lo pone en la piscina. Con él estoy aprendiendo a nadar**&EJER2=** La casa tiene un balcón. El balcón tiene una dama. La dama una blanca flor**&EJER3=** Un matrimonio tenía una hija que se iba a casar. El día de la boda invitaron a todos los parientes. Durante la boda se quedaron sin vino

Como se puede observar en el fichero este consta de la variable **EJERCICIOS** que corresponde al número de ejercicios existente en el fichero y las variables **EJER1**, **EJER2**, **EJER3** en la que se sitúa cada uno de los ejercicios.

Hay que hacer observar que después de la variable se coloca el signo = y que cada nuevo ejercicio se separa del siguiente con el signo & y que entre los ejercicios no se dejan espacios en blanco.

Añadir un nuevo ejercicio:

- a) Abrir el fichero **ordenar.txt** o **ordenar2.txt** con el **bloc de notas**, para ello con el explorador de Windows o con Mi Pc nos situamos en la carpeta donde hemos colocado el programa Fondo Lector, nos situamos sobre uno de los dos archivos y hacemos doble clic con el ratón.
- b) Situarse al final del fichero. Observar el número del último ejercicio y escribir (sin dejar espacio) **&EJER(número)=** y escribir el ejercicio
- c) Situarse al principio del fichero y cambiar el número de **EJERCICIOS=(número)** por el que corresponda.

Ejemplo: Este sería el contenido del fichero **ordenar.txt** cuando lo abrimos

EJERCICIOS=3&EJER1= Mi flotador es rojo y redondo. Mi mamá me lo pone en la piscina. Con él estoy aprendiendo a nadar**&EJER2=** La casa tiene un balcón. El balcón tiene una dama. La dama una blanca flor**&EJER3=** Un matrimonio tenía una hija que se iba a casar. El día de la boda invitaron a todos los parientes. Durante la boda se quedaron sin vino

Y este sería el contenido del fichero cuando le hemos añadido un nuevo ejercicio:

EJERCICIOS=4&EJER1= Mi flotador es rojo y redondo. Mi mamá me lo pone en la piscina. Con él estoy aprendiendo a nadar**&EJER2=** La casa tiene un balcón. El balcón tiene una dama. La dama una blanca flor**&EJER3=** Un matrimonio tenía una hija que se iba a casar. El día de la boda invitaron a todos los parientes. Durante la boda se quedaron sin vino**&EJER4=** Un payaso infló un globo. Se sentó encima de él. El globo explotó y el payaso se puso a llorar

A tener en cuenta:

- En el archivo ordenar.txt (nivel básico) el número de frases no debe pasar de tres, en el archivo ordenar2.txt (nivel avanzado) el número máximo de frases a ordenar es de cinco.
- Debemos terminar cada frase con un punto, excepto en la última del ejercicio que no lo pondremos.
- Después de cada punto dejar un espacio en blanco y también al comenzar cada ejercicio después del signo =
- Cuando ponemos el último ejercicio no debemos pulsar Intro
- Entre los ejercicios no debe haber espacios en blanco
- La numeración de los ejercicios debe ser continua, comprobar que el orden sea correcto.
- Procurar que las frases tengan una secuenciación de sucesos clara y que no de lugar a diferentes posibilidades.

JUEGO 3.- SINONIMOS

Nombre de los ficheros: **sinonimos.txt** (nivel básico) **sinonimos2.txt** (nivel avanzado)

Estructura de los ficheros: En los dos ficheros se sigue la misma estructura

```
NUMERO=3&P1=Abaratar&S1=Rebajar&P2=Aburrir&S2=Cansar&P3=Aca  
bar&S3=Terminar
```

Como se puede observar en el fichero este consta de la variable **NUMERO** que corresponde al número de ejercicios existente en el fichero y las variables **&P**(número) en la que situamos una palabra y la variable **&S**(número) en la que situamos su sinónimo

Hay que hacer observar que después de la variable se coloca el signo = y que cada nuevo ejercicio se separa del siguiente con el signo & y que entre los ejercicios no se dejan espacios en blanco.

Añadir un nuevo ejercicio:

- a) Abrir el fichero **sinonimos.txt** o **sinonimos2.txt** con el **bloc de notas**, para ello con el explorador de Windows o con Mi Pc nos situamos en la carpeta donde hemos colocado el programa Fondo Lector, nos situamos sobre uno de los dos archivos y hacemos doble clic con el ratón.
- b) Situarse al final del fichero. Observar el número del último ejercicio y escribir (sin dejar espacio) **&P**(número)= y escribir una palabra, a continuación escribir **&S**(número)= y escribir su sinónimo
- c) Situarse al principio del fichero y cambiar **NUMERO**=(número) por el que corresponda.

Ejemplo: Este sería el contenido del fichero **sinonimos.txt** cuando lo abrimos

```
NUMERO=3&P1=Abaratar&S1=Rebajar&P2=Aburrir&S2=Cansar&P3=Aca  
bar&S3=Terminar
```

Y este sería el contenido del fichero cuando le hemos añadido un nuevo ejercicio:

```
NUMERO=4&P1=Abaratar&S1=Rebajar&P2=Aburrir&S2=Cansar&P3=Aca  
bar&S3=Terminar&P4=Rico&S4=Millonario
```

A tener en cuenta:

- Cuando ponemos el último ejercicio no debemos pulsar Intro.
- Entre los ejercicios no debe haber espacios en blanco.
- Cada palabra y su sinónimo llevan el mismo número.
- Lo que diferencia los ejercicios del nivel básico respecto al avanzado está en la dificultad de la palabra y su sinónimo.
- La numeración de los ejercicios debe ser continua, comprobar que el orden sea correcto.
- Procurar que las palabras no tengan más de diez caracteres.

JUEGO 4.- ANTÓNIMOS

Los ficheros correspondientes son **antonimos.txt** (nivel básico) y **antonimos2.txt** (nivel avanzado).

Para realizar nuevos ejercicios proceder con las mismas explicaciones que para los sinónimos pero teniendo en cuenta el cambio en el nombre de los ficheros.

JUEGO 5.- SELECCIONAR UNA PALABRA QUE NO GUARDA RELACION CON LAS DEMAS

Nombre de los ficheros: **palabras.txt** y **encontrar.txt**

Estructura de los ficheros: Cada uno de los dos ficheros tiene una estructura diferente:

a) Estructura del fichero **palabras.txt**

```
NP=3&S1=lámpara&S2=bombilla&S3=ordenador
```

Como se puede observar en el fichero este consta de la variable **NP** que corresponde al número de palabras existente en el fichero y las variables **S1**, **S2**, **S3** en la que se sitúa cada una de las palabras.

b) Estructura del fichero **encontrar.txt**

```
NE=3&P11=ladrillo&P12=cemento&P13=piedra&P14=yeso&P21=lapicero&P22=goma&P23=sacapuntas&P24=bolígrafo&P31=plato&P32=tenedor&P33=cuchara&P34=cuchillo
```

Como se puede observar en el fichero este consta de la variable **NE** que corresponde al número de palabras existente en el fichero y las variables **P11**, **P12**, **P13**, **P14** en la que se sitúa cada una de las palabras correspondientes a la misma familia.

Cada ejercicio está numerado con dos números el primero corresponde al número del ejercicio y el segundo que llega hasta el cuatro corresponde a las cuatro palabras de que consta cada ejercicio.

Cuando al alumno se le pone un nuevo ejercicio el ordenador elige al azar una palabra del fichero **palabras.txt** y una familia de palabras del fichero **encontrar.txt** y luego las mezcla en la pantalla para que el alumno elija la palabra que no guarda relación con las demás.

Hay que hacer observar que después de la variable se coloca el signo = y que cada nuevo ejercicio se separa del siguiente con el signo & y que entre los ejercicios no se dejan espacios en blanco.

Añadir un nuevo ejercicio:

Aquí se pueden modificar los ficheros independientemente, si añadimos más palabras al fichero de palabras o más familias al fichero de familias lo que se originará será una mayor posibilidad de combinaciones en el número de ejercicios. Podemos ampliar uno con independencia del otro.

Modificar el fichero de palabras:

- a) Abrir el fichero **palabras.txt** con el **bloc de notas**, para ello con el explorador de Windows o con Mi Pc nos situamos en la carpeta donde hemos colocado el programa Fondo Lector, nos situamos sobre uno de los dos archivos y hacemos doble clic con el ratón.
- b) Situarse al final del fichero. Observar el número del último ejercicio y escribir (sin dejar espacio) **&S(número)=** y escribir el ejercicio
- c) Situarse al principio del fichero y cambiar el número de **NP=(número)** por el que corresponda.

Ejemplo: Este sería el contenido del fichero **palabras.txt** cuando lo abrimos

```
NP=3&S1=lámpara&S2=bombilla&S3=ordenador
```

Y este sería el contenido del fichero cuando le hemos añadido un nuevo ejercicio:

```
NP=4&S1=lámpara&S2=bombilla&S3=ordenador&S4=calle
```

Modificar el fichero de familias:

- a) Abrir el fichero **encontrar.txt** con el **bloc de notas**, para ello con el explorador de Windows o con Mi Pc nos situamos en la carpeta donde hemos colocado el programa Fondo Lector, nos situamos sobre uno de los dos archivos y hacemos doble clic con el ratón.
- b) Situarse al final del fichero. Observar el número del último ejercicio y escribir (sin dejar espacio) **&P(número)1= &P(número)2= &P(número)3= &P(número)4=** y escribir cuatro palabras que pertenezcan a la misma familia
- c) Situarse al principio del fichero y cambiar el número de **NE=(número)** por el que corresponda.

Ejemplo: Este sería el contenido del fichero **encontrar.txt** cuando lo abrimos

```
NE=3&P11=ladrillo&P12=cemento&P13=piedra&P14=yeso&P21=lapicero&
P22=goma&P23=sacapuntas&P24=bolígrafo&P31=plato&P32=tenedor&P33=
cuchara&P34=cuchillo
```

Y este sería el contenido del fichero cuando le hemos añadido un nuevo ejercicio:

```
NE=4&P11=ladrillo&P12=cemento&P13=piedra&P14=yeso&P21=lapicero&
P22=goma&P23=sacapuntas&P24=bolígrafo&P31=plato&P32=tenedor&P33=
cuchara&P34=cuchillo&P41=pantalón&P42=jersey&P43=falda&P44=rebeca
```

A tener en cuenta:

- Cuando ponemos el último ejercicio no debemos pulsar Intro.
- Debemos procurar que una palabra no esté incluida entre las familias o viceversa.
- Entre los ejercicios no debe haber espacios en blanco.
- La numeración de los ejercicios debe ser continua, comprobar que el orden sea correcto.
- Procurar que las palabras no tengan más de diez caracteres.

JUEGO 6.- CONTESTAR A PREGUNTAS DE UNA LECTURA

Nombre de los ficheros: Tanto en el nivel básico como en el avanzado los nombres de los ficheros son los mismos, la única diferencia es que los situamos en carpetas diferentes, mientras los ficheros que corresponden a las lecturas del nivel básico se sitúan en la carpeta donde hemos instalado el programa, los del nivel avanzado se sitúan en la carpeta **lecturas2** dentro de la carpeta raíz del programa.

Aquí vamos a tener por cada lectura un fichero cuyo nombre será **lectura(numero).txt**

Y cuya numeración deberá ser continua.

Otro fichero necesario es **n_lecturas.txt** en donde se indica el número total de lecturas que tenemos dispuestas y que corresponderá con el número de ficheros de lecturas que hemos preparado.

Estructura de los ficheros:

a) El fichero **n_lecturas.txt**

```
LECTURAS=45
```

Como se puede observar en el fichero este consta de la variable **LECTURAS** que corresponde al número de ejercicios existentes.

Hay que hacer observar que después de la variable se coloca el signo = y que después del número de lecturas no debemos pulsar intro.

b) Los ficheros de lecturas **lectura(numero).txt**

```
EJERCICIO=1&PREGUNTAS=3&TITULO=La gallina &TEXTO=La
gallina vive en un gallinero. Tiene tres pollitos. Cuando tienen frio, los
pollitos se meten debajo de sus alas. &P1=¿Donde vive la gallina?
&R11=a)En su casa &R12=b)En el gallinero &R13=c)En el corral
&ACIERTO1=2&P2=¿Cuántos pollitos tiene? &R21=a)Dos &R22=b)tres
&R23=c)Ninguno &ACIERTO2=2&P3=¿Cuando se meten debajo de sus
alas? &R31=a)Cuando tienen frio &R32=b)Cuando tienen calor
&R33=c)Nunca &ACIERTO3=1
```

Este fichero consta de las siguientes variables que debemos introducir obligatoriamente:

EJERCICIO, donde vamos a indicar el número correspondiente al ejercicio.
PREGUNTAS, aquí vamos a indicar el número de preguntas que vamos a hacer al alumno.

TITULO, corresponde al título que le demos a la lectura.

TEXTO, lectura

P(número) preguntas ordenadas secuencialmente.

R(número)1, R(número)2, R(número)3, respuestas posibles que proponemos al alumno, una correcta y dos incorrectas. Debemos introducir las tres respuestas obligatoriamente

ACIERTO(número), aquí debemos indicar el número correspondiente a la respuesta correcta

Hay que hacer observar que después de la variable se coloca el signo = y que cada nuevo ejercicio se separa del siguiente con el signo & y que entre los ejercicios no se dejan espacios en blanco.

Añadir un nuevo ejercicio:

- a) Crear un fichero nuevo con el **bloc de notas**, para ello con el explorador de Windows o con Mi Pc nos situamos en la carpeta donde hemos colocado el programa Fondo Lector si queremos crear una lectura para el nivel básico o en la carpeta **LECTURAS2** si la queremos crear para el nivel avanzado, pulsamos dentro de la carpeta elegida con el botón derecho del ratón y en el menú contextual que nos aparece elegimos **NUEVO** y a continuación **ARCHIVO DE TEXTO**, le damos el nombre de lectura y el número que corresponda sin dejar espacios en blanco.

Ejemplo: **lectura34**

- b) Abrir el fichero creado haciendo doble clic y comenzar a escribir el ejercicio

EJERCICIO, donde vamos a indicar el número correspondiente al ejercicio. **PREGUNTAS**, aquí vamos a indicar el número de preguntas que vamos a hacer al alumno.

TITULO, corresponde al título que le demos a la lectura.

TEXTO, lectura

P(número) preguntas ordenadas secuencialmente.

R(número)1, R(número)2, R(número)3, respuestas posibles que proponemos al alumno, una correcta y dos incorrectas. Debemos introducir las tres respuestas obligatoriamente

ACIERTO(número), aquí debemos indicar el número correspondiente a la respuesta correcta

- c) Abrir el fichero **n_lecturas.txt** y escribir el número de lecturas que tenemos creadas.

A tener en cuenta:

- La diferencia en las lecturas del nivel básico con respecto al avanzado reside en la dificultad de las lecturas, las del básico son más cortas y las del avanzado más largas y con mayor dificultad.
- Podemos proponer cuantas preguntas queramos siempre que lo indiquemos correctamente.
- Las preguntas no deben de ser demasiado largas.
- La numeración de los ejercicios debe ser continua, comprobar que el orden sea correcto.
- No olvidarse modificar el fichero **n_lecturas.txt** cuando creamos lecturas nuevas.