

MANUAL DE USO

Versión 1.5 beta
Septiembre-2006

Índice de contenido

Introducción.....	1
Instalación.....	2
Instalación de Java.....	2
Instalación de Festival.....	4
Descargar e instalar Festival.....	4
Activar en Jugar a Leer.....	5
Configurar el volumen.....	6
Instalación de Jugar a Leer.....	7
Descarga.....	7
Instalación.....	7
Ejecución.....	8
Pantalla de inicio.....	9
Seleccionar consonante, fonema, sílabas.....	9
Consonante/Fonema.....	10
Sílabas/Sílabas.....	11
Seleccionar alumno.....	11
Discriminación.....	12
Menú.....	14
Gestión/Listado frases.....	14
Fichero general.....	15
Fichero de alumno.....	16
Gestión/Listado palabras.....	18
Fichero general.....	19
Fichero de alumno.....	21
Gestión/Listado alumnos.....	21
Cambiar la fuente.....	23
Activar/Desactivar mayúsculas.....	23
Activar/Desactivar Festival.....	23
Listar palabras/acciones pendientes.....	24
Añadir imágenes.....	25
Añadir foto alumno.....	26
Actividades.....	27
Barra de herramientas.....	27
Palabras.....	28
Sílabas.....	28
Vocales.....	29
Artículos.....	30
Combina.....	31
Frasas.....	32
Estructura de ficheros y directorios.....	33
Directorio: textos/.....	33
Directorio: graficos/.....	34
Directorio: alumnos/.....	34
Fichero: lectura.properties.....	34
Licencia.....	36

Introducción



Jugar a Leer es un programa educativo pensado para niños con Necesidades Educativas Especiales como ayuda en el aprendizaje de la lectura.

Por el momento consta de seis actividades:

- [Palabras](#)
- [Sílabas](#)
- [Vocales](#)
- [Artículos](#)
- [Combina](#)
- [Frasas](#)

Las actividades están basadas en un enfoque global del aprendizaje de la lecto-escritura. Estas actividades no conforman un método de lectura. Jugar a Leer pretende ser, simplemente, una herramienta más de ayuda, junto a otras, para la enseñanza de la lectura.

Es un programa configurable por el usuario, que puede introducir nuevas palabras o frases, y los dibujos asociados a éstas, según se vayan necesitando. A la vez, permite distintas configuraciones para distintos niños, de tal forma, que las palabras o frases presentadas en las distintas actividades pueden ser distintas para cada niño.

Para reproducir las palabras y las frases utiliza [Festival](#), un sintetizador de voz creado por el Centro de Investigación del Habla de la Universidad de Edimburgo de libre distribución. Esto hace que no haya que ir grabando los distintos sonidos, y que el programa reproduzca, tanto las palabras/frases correctas, como todos los posibles errores. Si no se instala Festival, el programa funcionará correctamente, pero no se oirán las palabras o frases.

Jugar a Leer está escrito en [Java](#), lo que lo hace multiplataforma, distribuyéndose bajo licencia [GPL](#).

Instalación

Jugar a Leer está escrito en Java, y compilado con la versión 1.5, por lo que se necesita tener instalada la JVM versión 1.5.xx o posterior para poder ser ejecutado y, en algunos casos, configurada la variable PATH.

Para reproducir los sonidos, utiliza el sintetizador Festival de la Universidad de Edimburgo, por lo que si se desea que Jugar a Leer reproduzca sonidos, se deberá instalar Festival. Si Festival no se instala, Jugar a Leer funcionará correctamente, pero sin sonido.

Por lo tanto, para instalar Jugar a Leer se deberán seguir los siguientes pasos:

- [Instalar Java](#)
- [Instalar Festival](#)
- [Instalar Jugar a Leer](#)

Instalación de Java

- [Linux](#)
 - [Debian](#)
 - [Ubuntu](#)
 - [Fedora](#)
- [Windows](#)

LINUX

- DEBIAN (Guadalinex 2004)
 - Descargar el siguiente fichero desde la web de Jugar a Leer:
http://www.picasa.org/natalia/jleer/download/sun-j2re1.5_1.5.0+update04_i386.deb.
 - Como root ejecutar:

```
# dpkg -i sun-j2re1.5_1.5.0+update04_i386.deb
```

Y listo

- Cuando salgan nuevas versiones de Java y en caso de que queramos instalarlas, deberemos:
 - Bajamos el binario desde la web de Sun:
<http://www.java.com/en/download/manual.jsp> (en este momento jre-1_5_0_04-linux-i586.bin)
 - Instalamos el paquete java-package. Si trabajamos con Guadalinex tenemos que garantizarnos que los repositorios de Debian son accesibles, para esto debemos tener en el fichero `/etc/apt/sources.list` descomentada la línea:

```
deb http://ftp.fi.debian.org/debain sarge main contrib non-free
```

Así que, y una vez hecho esto:

```
# apt-get update
# apt-get install java-package
Leyendo lista de paquetes...
Creando árbol de dependencias...
Se instalarán los siguientes paquetes extras:
debconf-utils debhelper dpkg-dev fakeroot html2text intltool-
debian libc6
libc6-dev locales po-debconf
Paquetes sugeridos:
dh-make debian-keyring glibc-doc manpages-dev
Paquetes recomendados
libmail-sendmail-perl libcompress-zlib-perl
Se instalarán los siguientes paquetes NUEVOS:
```

```

debconf-utils debhelper dpkg-dev fakeroot html2text intltool-
debian
java-package po-debconf
Se actualizarán los siguientes paquetes:
libc6 libc6-dev locales
3 actualizados, 8 se instalarán, 0 para eliminar y 679 no
actualizados.
Necesito descargar 12,3MB de archivos.
Se utilizarán 2793kB de espacio de disco adicional después de
desempaquetar.
¿Desea continuar? [S/n]

```

- Una vez instalado, y situados en el directorio en el que esté el binario con java, accedemos como un usuario normal (no como el root)

```
# su usuario
```

y ejecutamos:

```
$ fakeroot make-jpkg jre-1_5_0_04-linux-i586.bin
```

Tras responder que sí a las preguntas que nos hace y aceptar la licencia, se creará nuestro flamante paquete para Debian, así que accedemos de nuevo como root y ejecutamos:

```
# dpkg -i sun-j2re1.5_1.5.0+update04_i386.deb
```

- UBUNTU (Guadalinex V3)

- Añadir los repositorios extras necesarios.
- Instalar el JRE:

```
$ sudo apt-get install sun-java5-jre
```

- Comprobamos la versión de Java:

```
$ java -version
```

- En caso de que no sea la recién instalada (1.5.xx) la escogemos:

```
$ sudo update-alternatives -config java
```

- Más información:

- CÓMO instalar el Java SDK 5.0 oficial de Sun en Linux: <http://www.linuxsinmiedo.org/?p=32>
- Ubuntu Documentation-Java: <https://help.ubuntu.com/community/Java>
- Ubuntu Guide: http://ubuntuguide.org/wiki/Dapper#How_to_install_J2SE_Runtime_Environment_1.5.0_04_with_Plug-in_for_Mozilla_Firefox

- FEDORA, RED HAT

- Bajamos el fichero RPM o el binario desde la web de Sun: <http://www.java.com/en/download/manual.jsp>
- Una vez descargado, instalamos según las instrucciones que aparecen en dicha página.
- Metemos la variable del PATH de Java en la shell. Para ello podemos crear el siguiente fichero en /etc/profile.d/java.sh. El contenido del fichero podría ser (si el directorio de instalación de Java es otro sería ése el que habría que poner en la variable JAVA_HOME):

```
export JAVA_HOME="/usr/java/jre1.5.0_04"
export PATH="$PATH:$JAVA_HOME/bin"
```

- Ahora habrá que darle permisos, así que tecleamos:

```
chmod +x /etc/profile.d/java.sh
```

WINDOWS

- Descargar la última versión del entorno de ejecución Java (JRE) de la página de SUN:
<http://www.java.com/en/download/manual.jsp>
En este momento: jre-1_5_0_04-windows-i586-p.exe
- Si se ha hecho la instalación online (Online Installation) no habrá que hacer nada más, si se ha decidido descargar el fichero (Offline Installation) solo habrá que ejecutarlo siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla.

Instalación de Festival

Jugar a Leer utiliza [Festival](#), un sintetizador de voz, para reproducir los sonidos. De esta forma, se evita el trabajo de tener que ir grabando cada palabra o frase para su posterior reproducción, permitiendo que el niño pueda oír los errores cada vez que se equivoca.

Jugar a Leer funciona correctamente sin Festival, pero sin sonidos. Para que las palabras y/o frases se oigan en Jugar a Leer, habrá que [descargar e instalar Festival](#).

Una vez instalado Festival, Jugar a Leer lo detecta automáticamente y lo activa. Si, por cualquier circunstancia, no lo encuentra, se puede [activar Festival en Jugar a Leer](#) (o desactivar) de forma manual.

Si el volumen de Festival es bajo, se puede [configurar el volumen](#), tal y como se explica a continuación.

Descargar e instalar Festival

- [Linux](#)
 - [Windows](#)
-

LINUX

- DEBIAN, UBUNTU (Guadalinex):

```
# apt-get update
# apt-get install festival festvox-ellpc11k
```

En Guadalinex 2004 previamente tiene que estar descomentada en el fichero `/etc/apt/sources.list` la línea:

```
deb http://ftp.fi.debian.org/debian sarge main contrib
```

- FEDORA, RED HAT:

```
# up2date festival
```

Una vez instalado Festival habrá que instalar la voz en castellano:

- Descargar el fichero `festvox_ellpc11k.tar.gz` (voz en castellano) de la página de descargas de Festival:
<http://festvox.org/packed/festival/1.95/>
- Descomprimir el directorio `spanish` en `/usr/share/festival/voices`
- FUENTES
Se pueden descargar las fuentes con las últimas versiones de Festival desde la web de descargas de Festival:
<http://festvox.org/packed/festival/1.95/>
Se deben bajar los siguientes ficheros:
 - `festival-1.95-beta.tar.gz`
 - `speech_tools-1.2.95-beta.tar.gz`
 - `festvox_ellpc11k.tar.gz` (voz en castellano)

Para instalarlos:

- Crear un directorio.
- Descomprimir todos los ficheros anteriores en dicho directorio, donde se crearán los directorios:
 - /speech_tools
 - /festival
- En primer lugar se instala speech tools. Desde el directorio /speech_tools:
 - \$./configure
 - \$ gmake
 - \$ gmake test, si aparece OK es que se ha instalado correctamente.
- Desde el directorio /festival:
 - \$./configure
 - \$ gmake

Festival quedará instalado en /festival y los binarios en /festival/bin. Para instalar el castellano hay que descomprimir el fichero festvox_ellpc11k.tar.gz en el mismo directorio de instalación de Festival. Y eso es todo.

WINDOWS

Se pueden descargar binarios de versiones antiguas de Festival desde

http://www.dcs.shef.ac.uk/spandh/ed_arena/festival/festival.html.

Los ficheros necesarios son:

- fest141b.tar
- festvox_ellpc11k.tar.gz (voz en castellano) desde la web de descargas de Festival:
<http://festvox.org/packed/festival/1.95/>.

Para instalarlo:

- Descomprimir fest141b.tar
- Desde el directorio que se crea, /fest141b, ejecutar setup.exe
- Seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla. Si no modificamos el directorio de instalación por defecto, Festival se instalará en C:\festival.
- Para instalar la voz en castellano y si hemos dejado el directorio de instalación por defecto, C:\festival, debemos descomprimir el fichero festvox_ellpc11k.tar.gz directamente en la unidad C:

Activar en Jugar a Leer

- Jugar a Leer detecta automáticamente si Festival está instalado, si lo encuentra lo activa y listo.
- Si no lo encuentra, la primera vez que se abre Jugar a Leer, se abre un cuadro de diálogo desde el que se podrá seleccionar la ruta del ejecutable de Festival en caso de que se desee activar (ej.: Linux /usr/bin/festival, Windows C:\\festival\\bin\\festival).



- En caso de no activarlo al iniciar Jugar a Leer, se podrá volver a hacer desde el menú Utilidades activando la casilla "Festival activo". Jugar a Leer volverá a buscar y activar Festival. De la misma forma (desactivando la casilla) se puede desactivar Festival.



Configurar el volumen

- Si el volumen de voz es muy bajo podemos solucionarlo generando (o modificando si existe) en festival/lib el fichero siteinit.scm (si ya existe habrá que añadirle el texto):

```
;; Para aumentar el volumen de la voz,
(set! default_after_synth_hooks
  (list
    (lambda (utt)
      (utt.wave.rescale utt 1.0 t))))
```

(Creo que 1 es el máximo, aunque se puede aumentar con riesgo de overflow)

- En Linux, y dependiendo de la distribución, el fichero a modificar puede ser /etc/festival.scm.
- Más información en las FAQ de Festival: <http://www.cstr.ed.ac.uk/cgi->

Instalación de Jugar a Leer

Jugar a Leer no necesita ningún tipo de instalación especial, siendo su desinstalación tan fácil como eliminar el directorio donde lo hayamos instalado.

1. [Descarga](#)
 2. [Instalación](#)
 3. [Ejecución](#)
-

Descarga

En primer lugar habrá que ir a la página de descargas de Jugar a Leer (<http://www.picasa.org/natalia/jleer/download.php>) y bajar el fichero que se vea más conveniente.

Dependiendo de si ya se ha descargado alguna versión anterior del programa se aconseja descargar:

- Primera instalación: lectura.zip o lecturaSRC.zip
La diferencia entre estos dos ficheros es que en uno van incluidas las fuentes (src) y en el otro no. En ambos ficheros se incluyen, además del ejecutable jugaraleer.jar, algunas imágenes de palabras y acciones, así como los ficheros necesarios para poder trabajar con estas imágenes. También hay configurados algunos ejemplos de uso con distintos alumnos.
No se aconseja su descarga si ya tenemos Jugar a Leer instalado, ya que existe el riesgo de que al descomprimir el fichero sobrescribamos ficheros modificados por nosotros por los ficheros de los ejemplos.
 - Actualizaciones: jugaraleer.jar
Si se baja este fichero sin haber instalado antes ninguna otra versión de Jugar a Leer, el programa funcionará correctamente, pero no se podrá abrir ninguna actividad. Para poder trabajar con las distintas actividades, tiene que haber configuradas un número mínimo de palabras y frases. Para ello, habrá que copiar los gráficos, y configurar los ficheros para poder trabajar con esos gráficos.
-

Instalación

lectura.zip:

- Descomprimir en cualquier lugar y listo.
 - Se genera un directorio llamado juleer
 - En ese directorio aparecerán los siguientes ficheros:
 - jugaraleer.jar (ejecutable)
 - src.zip (fuentes del programa, sólo si hemos descargado lecturaSRC.zip)
- Y los siguientes directorios:
- textos (directorio con los ficheros de configuración necesarios para mostrar las palabras o las frases)
 - alumnos (directorio con los ficheros de configuración, así como con los gráficos propios de cada alumno)
 - graficos (directorio donde se almacenan los dibujos de las palabras y de las acciones generales, para poder ser utilizados por todos los alumnos)
 - iconos (directorio con algunos iconos por si queremos utilizarlos creando un acceso directo, o en lo que se nos ocurra)

jugaraleer.jar:

- Si ya teníamos Jugar a Leer instalado:
 - Basta con copiarlo en el directorio juleer sobrescribiendo el fichero anterior

- Si no lo hemos instalado nunca y hemos optado por bajar este fichero en lugar de lectura.zip:
 - Crear un directorio en cualquier lugar (ej: juleer)
 - Copiar jugaraleer.jar en ese directorio
 - Al ejecutarlo se generan los directorios: textos, alumnos y gráficos, pero, como es lógico, vacíos.
-

Ejecución

- LINUX

Ejecutar desde el directorio juleer: `java -jar jugaraleer.jar`, o sea teclear desde línea de comandos (suponiendo que el directorio de Jugar a Leer es `/home/natalia/juleer`):

```
$ cd /home/natalia/juleer
$ java -jar jugaraleer.jar
```

Para no tener que teclear esto cada vez que queramos ejecutar Jugar a Leer, podemos crear, dentro del directorio jleer, un fichero `jugaraleer.sh`. Un ejemplo de posible fichero sería:

```
#!/bin/sh
cd /home/natalia/juleer
java -jar jugaraleer.jar
```

- WINDOWS

En el directorio juleer ejecutar el fichero `jugaraleer.jar`.

Podríamos crear un enlace directo o lanzadera, y ejecutar los ficheros desde el escritorio, utilizando los iconos que se incluyen en lectura.zip para cambiar su aspecto.

Pantalla de inicio



En la pantalla de inicio de Jugar a Leer se pueden observar distintas secciones:

- El menú, desde el que se puede acceder al listado y gestión de alumnos, palabras y frases, así como a diversas utilidades que se explican más detalladamente en este manual en el apartado correspondiente al [menú](#).
- Una parte central a través de la que se accede a cada una de las distintas actividades. Para acceder a algunas de las actividades es necesario seleccionar previamente algún grupo de sílabas. La forma de acceso y funcionamiento de cada una de las actividades se explica más detalladamente dentro del apartado de [actividades](#).
- En la izquierda de la pantalla se pueden ver distintos componentes:
 - [Selector de sílabas](#)
 - [Selector de alumnos](#)
 - [Selector de un conjunto de sílabas ya preestablecido](#)

Seleccionar consonante, fonema, sílabas



En la [pantalla de inicio](#) de Jugar a Leer, se encuentra el componente desde el que se pueden seleccionar la consonante, fonema, grupo consonántico o grupo de sílabas que deben formar parte de las palabras con las que se va a trabajar en las distintas actividades (exceptuando la actividad Frases, que por el momento no tiene esto en cuenta). A dicho componente se puede acceder posteriormente desde las distintas [actividades](#), y volver a cambiar las sílabas seleccionadas.

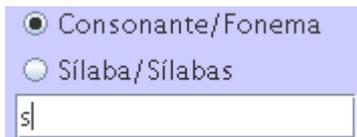
Si no se introduce ninguna consonante o sílaba en el cuadro de texto (tal y como aparece en la imagen), se trabajará con todas las palabras, y sólo se podrá acceder a las actividades [Palabras](#), [Artículos](#) o [Frasas](#). Para el resto de actividades

([Sílabas](#) , [Vocales](#) o [Combina](#)) es necesario introducir una consonante, grupo consonántico o grupo de sílabas.

Jugar a Leer permite seleccionar las sílabas de dos formas:

- [Consonante/Fonema](#)
- [Sílaba/Sílabas](#)

Consonante/Fonema



En este caso, basta con introducir cualquier consonante (b, c, d, ...) o grupo consonántico (pr, pl, br, ...) en el campo de texto, y Jugar a Leer genera las sílabas correspondientes. Una vez generadas las sílabas, Jugar a Leer busca las palabras que las contengan, y será con estas palabras con las que se trabajará en las distintas actividades. Por ejemplo, las sílabas generadas serían:

- si escribimos s
 - Directas: sa, se, sí, so, su
- Inversas: as, es, is, os, us
- si escribimos pr
 - Directas: pra, pre, pri, pro, pru
- Inversas: par, per, pir, por, pur



Existen excepciones con algunas consonantes (c, q, z, g). En estos casos, antes de generar las sílabas, Jugar a Leer da a elegir el sonido con el que se desea trabajar. Dependiendo de la opción seleccionada las sílabas generadas serían las siguientes:

- c
 - c: ca, co, cu, ce, ci
 - c/q: ca, co, cu, que, qui
 - c/z: za, zo, zu, ce, ci
- q
 - q: que, qui
 - c/q: ca, co, cu, que, qui
- z
 - z: za, zo, zu
 - c/z: za, zo, zu, ce, ci
- g
 - g: ga, go, gu, ge, gi
 - g/gu: ga, go, gu, gue, gui
 - g/j: ja, jo, ju, ge, gi

Otra posibilidad de esta opción es el poder trabajar con distintas consonantes. En lugar de introducir una sola consonante o grupo consonántico para así generar las sílabas, se pueden introducir varias consonantes o grupos consonánticos (máximo 5) separados por comas. Por ejemplo:

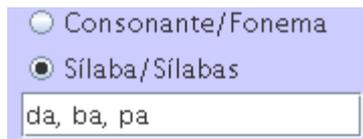
- l, r
- p, b, d
- pr, br, pl, bl
- etc

De esta forma, no se generan sílabas y, por ejemplo, en el primer caso, se trabajaría con todas las palabras que contengan la consonante l o la consonante r. Estas consonantes deberán de formar sílabas directas, si tenemos

seleccionada la opción directas, e inversas, si tenemos seleccionada la opción inversas (en caso de grupos consonánticos solo directas).

En este caso, algunas actividades tienen un funcionamiento algo distinto o no funcionan, como ocurre con Vocales. En las actividades Sílabas y Combina no se discriminan sílabas, sino las consonantes o grupos consonánticos introducidos.

Sílaba/Sílabas



Al seleccionar esta opción, el programa trabaja directamente con las sílabas que se introducen en el campo de texto. Se pueden introducir desde 1 hasta 5 sílabas. Las sílabas deben ir separadas por una coma (.). Las opciones de Directa/Inversa quedan desactivadas. Si se escribe una sola sílaba no funcionan las actividades Vocales y Sílabas, ya que son necesarias varias sílabas para su discriminación. Algunos ejemplos de sílabas podrían ser:

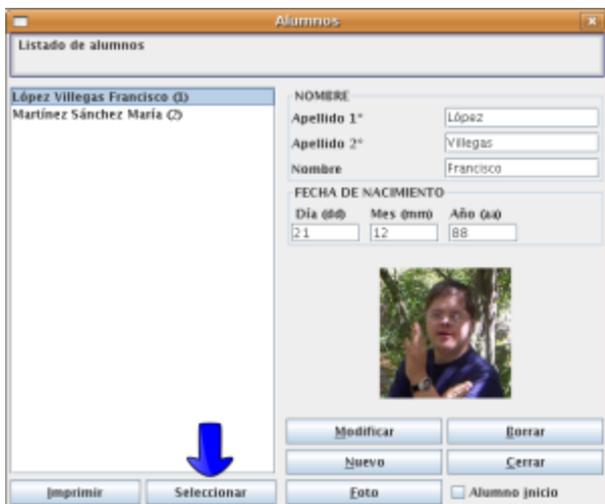
- da, ba, pa
- sa, as
- pra, par
- tar, ter, tir, tor, tur
- tra, tar, tre, ter
- etc

Seleccionar alumno



Jugar a Leer permite trabajar con distintos alumnos y personalizar las palabras o frases con las que se trabaja. En la [pantalla de inicio](#) se encuentra el componente para seleccionar si se quiere trabajar con el fichero general o con el de un alumno determinado.

Si se desea utilizar el mismo fichero para todos los alumnos o se va a trabajar con uno solo, se seleccionará la opción Fichero general. Si por el contrario, queremos trabajar con el fichero personalizado de un determinado alumno, habrá que seleccionar la opción Alumno.



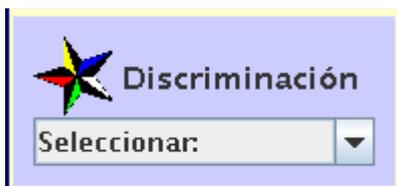
Al seleccionar la opción Alumno se abre la ventana para elegir el alumno con el que se desea trabajar. Si se desea que el programa se inicie directamente para trabajar con un determinado alumno, habrá que activar la opción **Alumno inicio** en esta ventana. En este caso, al abrir el programa, aparecerá la opción **Alumno** seleccionada. Si ningún alumno está seleccionado como alumno de inicio, el programa se iniciará con la opción **Fichero general** seleccionada.

Podemos acceder también a esta ventana desde el menú Archivo, seleccionando la opción Alumnos. De esta forma, se podrán seleccionar distintos alumnos una vez se haya accedido a cualquiera de las actividades. Si una vez seleccionado un alumno se quiere volver a trabajar con el fichero general, sólo se podrá hacer desde la pantalla de inicio de Jugar a Leer.

Cuando se ha seleccionado un alumno aparece su nombre junto a su foto (si la tiene) en la parte superior de la pantalla de inicio, y sólo el nombre en la esquina inferior izquierda de la pantalla con las distintas actividades.

En el apartado [Gestión/Listado de alumnos](#) de este manual se puede ver cómo gestionar los alumnos, y en los apartados [Gestión/Listado palabras](#) y [Gestión/Listado frases](#) cómo gestionar las palabras y las frases, tanto de los distintos alumnos como del fichero general.

Discriminación



En la pantalla de inicio aparece un componente que permite seleccionar entre varios grupos de sílabas para su discriminación sin necesidad de escribirlas en el [Selector de sílabas](#). Una vez seleccionadas las sílabas, Jugar a Leer busca el grupo de palabras que las contienen y abre directamente la actividad [Sílabas](#).

Los grupos que se pueden seleccionar son:

- ce, que
- ci, qui
- ce, ci
- que, qui
- ge, gue
- gi, gui
- ge, gi
- gue, gui
- ge, je
- gi, ji
- ge, gi
- je, ji

Este componente se diseñó antes de que en Jugar a Leer se pudieran escribir varias sílabas distintas en el selector de sílabas activando la opción Sílabas/Sílabas. Si se introduce cualquiera de estos grupos en el selector de sílabas con esta opción activada se obtendrá, como es lógico, el mismo grupo de palabras para trabajar en las distintas actividades.

Menú

Archivo Edición Utilidades Acerca de Salir

Dentro del menú principal de Jugar a Leer encontramos los siguientes submenús:



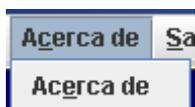
- En el submenú Archivo nos encontramos tres opciones desde las que se accede a:
 - [Frases](#): gestión/listados de frases
 - [Palabras](#): gestión/listados de palabras
 - [Alumnos](#): gestión/listados de alumnos



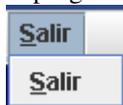
- En el submenú Edición nos encontramos la opción [Fuente](#), desde la que se puede cambiar la fuente de las distintas actividades (tipo de fuente, tamaño, color, ...).



- En el submenú Utilidades nos encontramos con varias opciones que, al igual que ocurre con las opciones de los submenús anteriores, se explican más detalladamente en otros apartados de este manual:
 - [Mayúsculas/Minúsculas](#): Jugar a Leer convierte por defecto las palabras a minúsculas, activando esta opción no hará esa conversión.
 - [Festival activo](#): activar/desactivar Festival (esta opción estará desactivada si Festival no está instalado).
 - [Listar palabras/acciones pendientes](#): listar las imágenes que no están asociadas a ninguna palabra o frase.
 - [Añadir imágenes](#): añadir imágenes a los directorios de imágenes de Jugar a Leer.
 - [Añadir foto alumno](#): añadir una foto al alumno activo.



- Al seleccionar la opción Acerca de se abre una ventana con una pequeña información sobre el programa (autor, versión, licencia, ...).



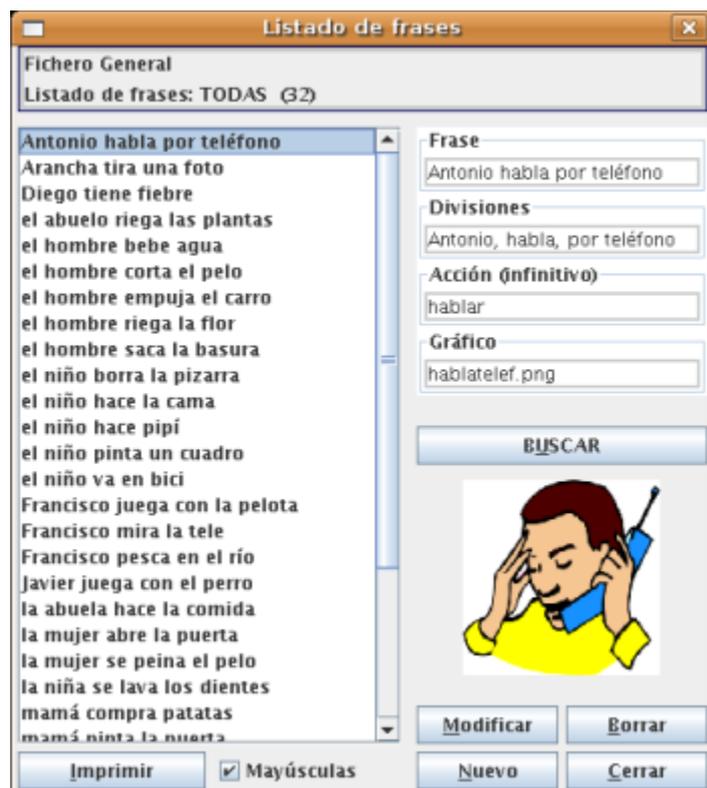
- Al seleccionar la opción Salir se (el resto se deja para la imaginación).

Gestión/Listado frases

Seleccionando la opción Frases del submenú Archivo del [menú](#) de Jugar a Leer se accede al componente a través del que podemos añadir, modificar o borrar las frases que después serán utilizadas en la actividad [Frases](#), así como ver e imprimir el listado de frases ya introducidas. Desde la ventana que se abre se puede gestionar tanto el fichero general de frases, como el fichero personalizado de cada alumno (si se ha seleccionado alguno).

- [Fichero general](#)
- [Fichero personalizado de alumno](#)

Fichero general



Si no hay ningún alumno seleccionado se abre la ventana desde la que podremos gestionar el fichero de frases general y por lo tanto común a todos los alumnos. Una vez que se abre la ventana, podemos ver en la parte superior el número de frases ya introducidas (el número total de frases que aparece en la imagen es 32). En la parte de la izquierda aparece el listado de frases. Cuando el cursor se sitúa en cada una de las frases podemos ver la imagen asociada y distintos campos de texto:

- Frase: en este campo se introduce el texto con la frase. En la imagen la frase es Antonio habla por teléfono.
- Divisiones: en este campo se introducen las distintas palabras o grupos de palabras en las que se va a dividir la frase para después ser ordenada. Las distintas partes de la frase se separan por comas. En la imagen la frase se ha dividido en tres grupos de palabras:
 - Antonio
 - habla
 - por teléfono

Estos tres grupos se presentarán de forma desordenada en la actividad Frases para que se ordenen. Se podría haber separado la frase en dos grupos (Antonio habla, por teléfono), en cuatro (Antonio, habla, por, teléfono), o haber hecho cualquier otra separación posible.

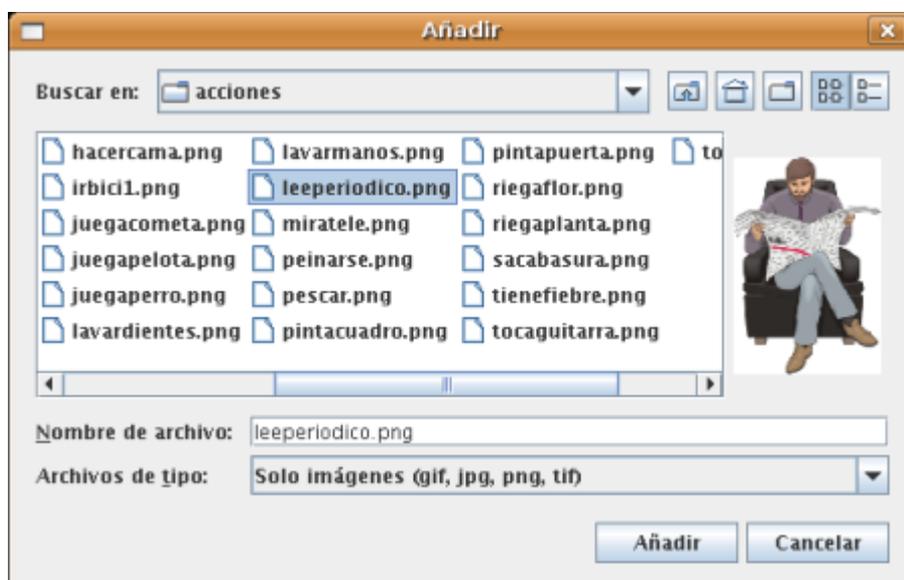
- Acción (infinitivo): en este campo se introduce la acción a la que está asociada la frase en infinitivo.
- Gráfico: en este campo se introduce el nombre del gráfico asociado a la frase (los gráficos asociados a las frases se encuentran en el subdirectorío graficos/acciones/). En la imagen el gráfico es hablatelef.png. Se puede introducir directamente el nombre del gráfico o buscarlo en cualquier directorio; para buscar un gráfico hay que pulsar sobre el botón [Buscar](#) y se abrirá el selector de imágenes. Jugar a Leer permite los gráficos en los siguientes formatos: png, jpg, gif y tif.

En el componente también encontramos:

- Modificar: al seleccionar cualquiera de las frases del listado se puede modificar el texto, las separaciones, la acción o el gráfico. Para que estas modificaciones se hagan efectivas habrá que pulsar sobre este botón (si se modifica el texto de la Frase, ésta se borra de los alumnos a los se haya añadido con anterioridad y habrá que

volver a añadirla). Al pulsar sobre el botón Nuevo para añadir una nueva frase el texto de este botón se cambia por Grabar.

- Borrar: pulsando sobre este botón se eliminará la frase seleccionada en ese momento del fichero de frases.
- Nuevo: para añadir una nueva frase se debe pulsar este botón. Los campos de texto quedarán en blanco para poder introducir la nueva frase. Tras pulsar sobre el botón Buscar, para seleccionar el gráfico asociado a la frase, se rellena el resto de campos de texto y se pulsa sobre el botón Grabar para archivar la frase.
- Cerrar: al pulsar sobre este botón se cerrará la ventana. En caso de que se haya introducido alguna nueva frase o se haya realizado alguna modificación, es necesario pulsar sobre Grabar/Modificar antes de cerrar la ventana para que los cambios queden reflejados en el fichero de frases.
- Imprimir: al pulsar sobre este botón se imprime el listado de frases.
- Mayúsculas: Jugar a Leer convierte por defecto las frases a minúsculas. Esta casilla debe estar marcada si queremos que en una determinada frase esto no ocurra y las mayúsculas sean respetadas, como ocurre, por ejemplo, en la frase seleccionada en la imagen, que empieza por un nombre propio (Antonio). Podemos hacer que Jugar a Leer no convierta por defecto, tanto frases como palabras, a minúsculas, y evitar así tener que estar marcando esta casilla en cada frase en la que las mayúsculas deban ser respetadas; para ello se debe activar la opción [Mayúsculas/minúsculas](#) en el submenú Utilidades.
- Buscar: pulsaremos sobre este botón para buscar la imagen asociada a una determinada frase. Tras pulsar sobre el botón se abre el selector de imágenes en el subdirectorio graficos/acciones/, que es donde deben estar las imágenes asociadas a las distintas frases. Una vez seleccionada la imagen bastará con pulsar sobre el botón Añadir y el nombre de la imagen aparecerá en el campo de texto Gráfico.



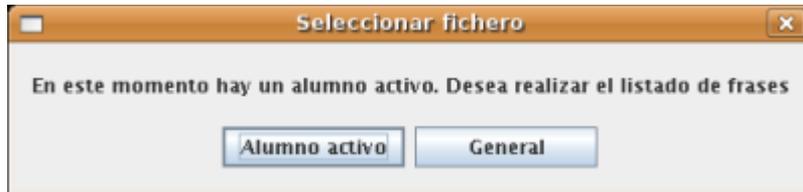
Podemos añadir gráficos con el selector de imágenes desde cualquier otro directorio; una vez encontrada la imagen bastará con pulsar sobre el mismo botón. Si la imagen está en otro directorio, al añadirla, Jugar a Leer primero la redimensiona (250 px) y luego la copia en el subdirectorio graficos/acciones/. Si no queremos que la imagen se redimensione tendremos que copiarla directamente a dicho subdirectorio y después añadirla. Se pueden copiar imágenes a los distintos directorios utilizados por Jugar a Leer desde la opción [Añadir imágenes](#) del submenú Utilidades.

Fichero de alumno

Cuando se trabajan con distintos alumnos, puede ser necesario que no se muestren las mismas las frases a todos. Para ello y una vez generado el fichero general, podemos decidir qué frases se mostrarán a cada alumno. También puede ser necesario crear frases únicas para un determinado alumno, no apareciendo éstas en el fichero general y no pudiendo, por lo tanto, ser utilizadas por el resto de alumnos.

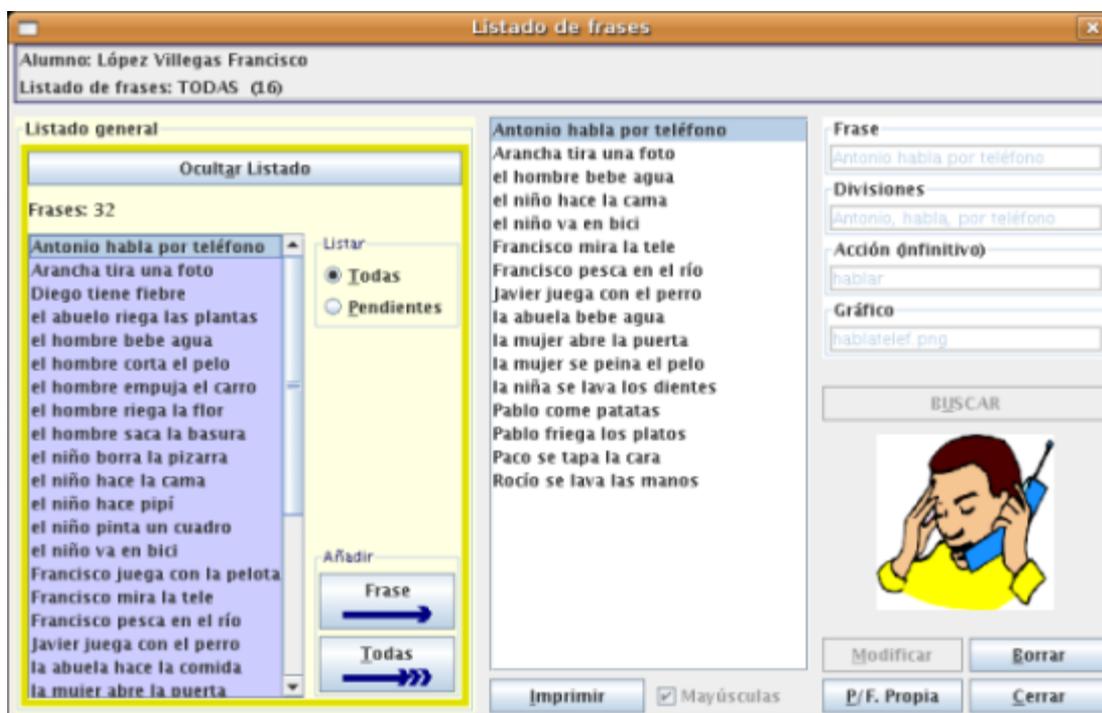
Para poder gestionar el fichero de frases de cualquiera de los alumnos habrá que seleccionar previamente al alumno, bien desde el [Selector de alumnos](#) de la pantalla de inicio, o desde la opción [Alumnos](#) del submenú Archivo. Al abrir el

Gestor de frases y una vez seleccionado el alumno, Jugar a Leer pregunta si queremos gestionar el fichero general o el del alumno activo.



Si pulsamos sobre General se abrirá la ventana tal y como se ha visto en el apartado anterior. Para ver el listado de frases del alumno pulsaremos sobre Alumno activo.

La ventana que se abre es bastante parecida a la que hemos visto en el apartado anterior. En la parte superior aparece el nombre del alumno y el número de frases configuradas para trabajar con dicho alumno. La parte de la derecha es prácticamente igual, siendo el funcionamiento de los botones casi el mismo. En la parte izquierda aparece un nuevo componente desde el que podemos añadir las frases desde el listado general de frases al del alumno. Por defecto este listado está oculto, para que se visualice habrá que pulsar sobre el botón Añadir Palabras/Frases y en Ocultar listado para volver a ocultarlo.



Hay dos opciones para visualizar el listado de frases:

- Todas: se mostrarán todas las frases del listado general.
- Pendientes: se mostrarán solo las frases del listado general que aún no se han añadido al alumno y que, por lo tanto, están pendientes de añadir.

Para añadir las frases nos encontramos dos botones:

- Frase: al pulsar sobre este botón se añade al alumno la frase sobre la que se encuentre el cursor.
- Todas: al pulsar sobre este botón se añaden todas las frases del listado general al del alumno.

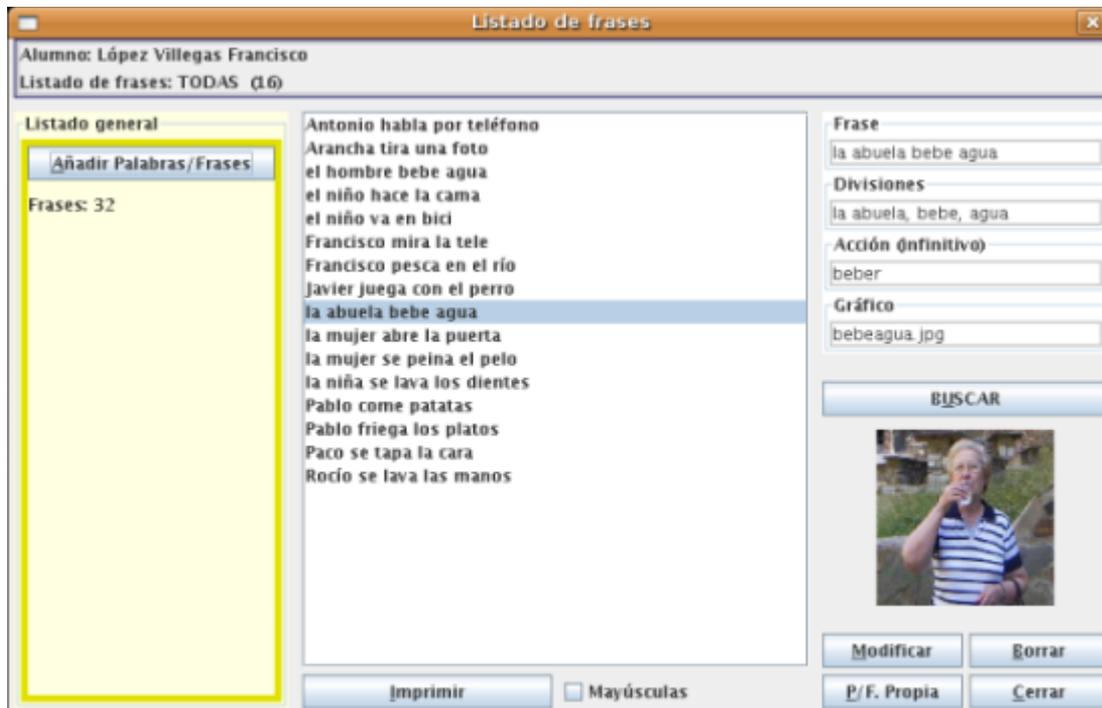
Las frases que se añaden desde el fichero general no se pueden modificar desde este componente, por lo que los campos de texto y los botones Buscar y Modificar aparecen desactivados cuando el cursor se sitúa sobre alguna de estas frases en el listado del alumno.

Al pulsar sobre el botón Imprimir se imprime el listado de frases del fichero del alumno.

Al pulsar sobre el botón Borrar se borra la frase del fichero del alumno, pero no del fichero general.

Jugar a Leer permite también introducir frases propias de cada alumno (frases distintas, configuradas de otra forma o con otra imagen asociada). Estas frases deberán ser configuradas de forma similar a las del [fichero general](#) de frases.

Para añadir una frase propia hay que pulsar sobre el botón P/F. Propia.

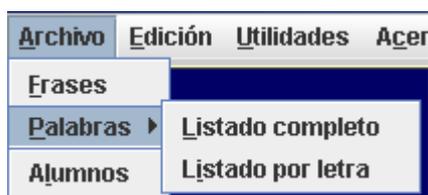


Cuando se crea un alumno nuevo, Jugar a Leer le asigna un directorio dentro del subdirectorio alumnos/. Dentro del directorio de cada alumno se encuentran los archivos de configuración y las imágenes que se utilizan en las frases o en las palabras propias del alumno. Las imágenes asociadas a frases propias de un determinado alumno se encuentran en el subdirectorio alumnos/al00000x/graficos/acciones/. Al pulsar sobre el botón Buscar, el selector de imágenes se abre en este directorio.

Se explica la estructura de directorios utilizada por Jugar a Leer en el apartado [Estructura de directorios y ficheros](#) de este manual.

Gestión/Listado palabras

Seleccionando la opción Palabras del submenú Archivo del [menú](#) de Jugar a Leer se accede al componente a través del que podemos añadir, modificar o borrar las palabras que después serán utilizadas en las actividades [Palabras](#), [Sílabas](#), [Vocales](#), [Artículos](#) y [Combina](#), así como ver e imprimir el listado de palabras ya introducidas.



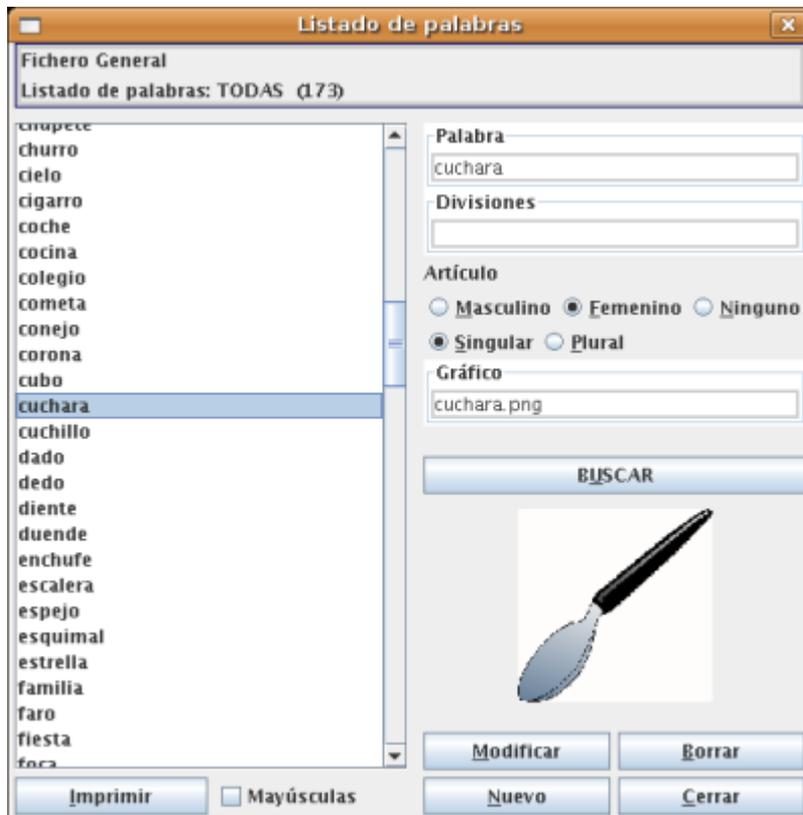
Al seleccionar la opción Palabras se despliega un menú con dos opciones:

- Listado completo: en el componente aparecerán todas las palabras del fichero.
- Listado por letra: en el componente aparecerán solo las palabras que contengan cualquiera de las sílabas que se hayan seleccionado mediante el [Selector de sílabas](#).

Con independencia de la opción seleccionada, desde la ventana que se abre se puede gestionar tanto el fichero general de palabras, como el fichero personalizado de cada alumno (si se ha seleccionado alguno).

- [Fichero general](#)
 - [Listado completo](#)
 - [Listado por letra](#)
- [Fichero personalizado de alumno](#)

Fichero general



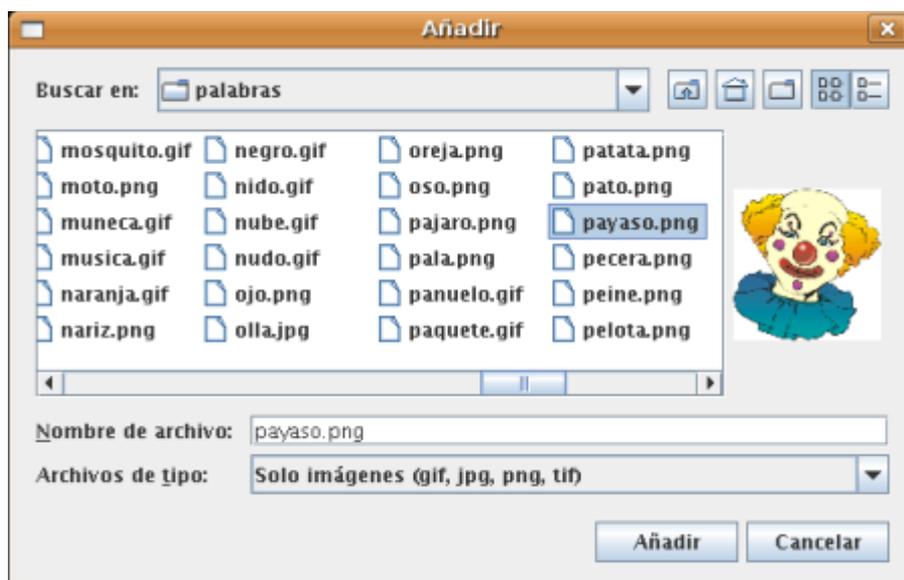
Si no hay ningún alumno seleccionado se abre la ventana desde la que podremos gestionar el fichero de palabras general y por lo tanto común a todos los alumnos. Si hemos seleccionado la opción Listado completo y una vez que se abre la ventana, podemos ver, tal y como aparece en la imagen, en la parte superior que en listado de palabras aparecen TODAS y que el número de palabras ya introducidas es 173. En la parte de la izquierda aparece el listado de palabras. Cuando el cursor se sitúa en cada una de las palabras podemos ver la imagen asociada y distintos campos de texto:

- Palabra: en este campo se introduce el texto con la palabra. En la imagen la palabra es cuchara.
- Divisiones: en principio este campo se deja en blanco. Jugar a Leer divide las palabras automáticamente dependiendo de la consonante o sílabas seleccionadas con el Selector de sílabas. Solo será de utilidad si queremos que con alguna palabra tenga un comportamiento distinto. Un ejemplo podría ser si queremos que la palabra cuchara sólo se muestre asociada a la consonante r; para conseguirlo esto deberíamos escribir en este campo cucha, ra. Al haber introducido separaciones de forma manual, Jugar a Leer las respetará y no hará ningún otro tipo de separación, debiendo coincidir la sílaba a encontrar en las palabra con alguna de estas separaciones.
- Artículo: se deberán marcar las opciones correspondientes al género y al número de la palabra.
- Gráfico: en este campo se introduce el nombre del gráfico asociado a la palabra (los gráficos asociados a las palabras se encuentran en el subdirectorio graficos/palabras/). En la imagen el gráfico es cuchara.png. Se puede introducir directamente el nombre del gráfico o buscarlo en cualquier directorio; para buscar un gráfico hay que pulsar sobre el botón [Buscar](#) y se abrirá el selector de imágenes. Jugar a Leer permite los gráficos en los siguientes formatos: png, jpg, gif y tif.

En el componente también encontramos:

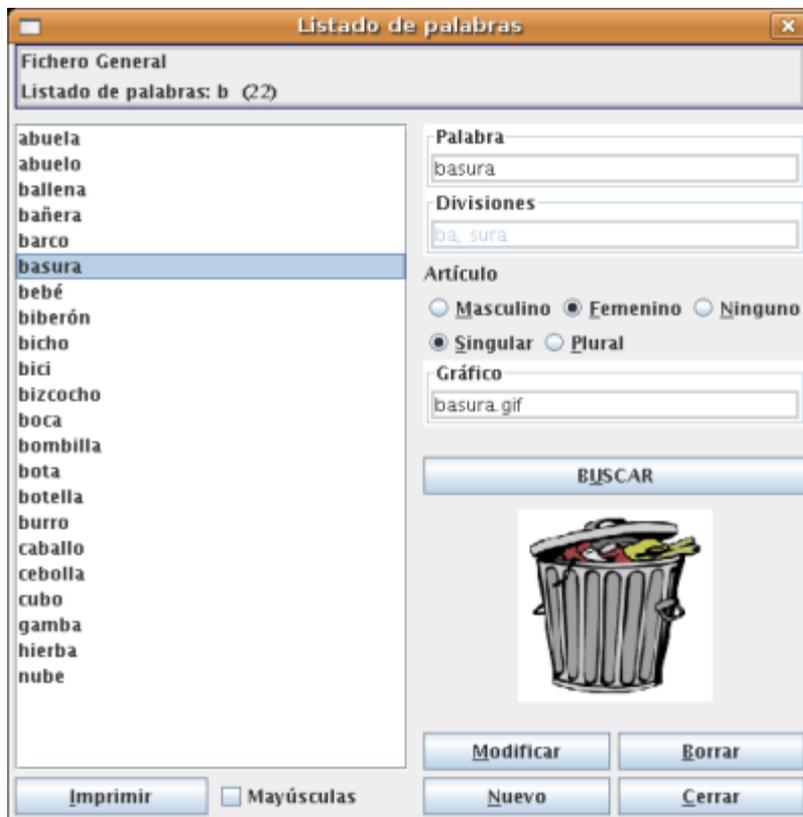
- Modificar: al seleccionar cualquiera de las palabras del listado se puede modificar el texto, las separaciones, los atributos del artículo o el gráfico. Para que estas modificaciones se hagan efectivas habrá que pulsar sobre este botón (si se modifica el texto de la Palabra, ésta se borra de los alumnos a los se haya añadido con anterioridad y habrá que volver a añadirla). Al pulsar sobre el botón Nuevo para añadir una nueva palabra el texto de este botón se cambia por Grabar.
- Borrar: pulsando sobre este botón se eliminará la palabra seleccionada en ese momento del fichero de palabras.
- Nuevo: para añadir una nueva palabra se debe pulsar este botón. Los campos de texto quedarán en blanco para poder introducir la nueva palabra. Tras pulsar sobre el botón Buscar, para seleccionar el gráfico asociado a la palabra, se rellena el resto de campos de texto y se pulsa sobre el botón Grabar para archivar la palabra.

- Cerrar: al pulsar sobre este botón se cerrará la ventana. En caso de que se haya introducido alguna nueva palabra o se haya realizado alguna modificación, es necesario pulsar sobre Grabar/Modificar antes de cerrar la ventana para que los cambios queden reflejados en el fichero de palabras.
- Imprimir: al pulsar sobre este botón se imprime el listado de palabras.
- Mayúsculas: Jugar a Leer convierte por defecto las palabras a minúsculas. Esta casilla debe estar marcada si queremos que en una determinada palabra esto no ocurra y las mayúsculas sean respetadas (como puede ser el caso de los nombres propios). Podemos hacer que Jugar a Leer no convierta por defecto, tanto palabras como frases, a minúsculas, y evitar así tener que estar marcando esta casilla en cada palabra en la que las mayúsculas deban ser respetadas; para ello se debe activar la opción [Mayúsculas/minúsculas](#) en el submenú Utilidades.
- Buscar: pulsaremos sobre este botón para buscar la imagen asociada a una determinada palabra. Tras pulsar sobre el botón se abre el selector de imágenes en el subdirectorio graficos/palabras/, que es donde deben estar las imágenes asociadas a las distintas palabras. Una vez seleccionada la imagen bastará con pulsar sobre el botón Añadir y el nombre de la imagen aparecerá en el campo de texto Gráfico.



Podemos añadir gráficos con el selector de imágenes desde cualquier otro directorio; una vez encontrada la imagen bastará con pulsar sobre el mismo botón. Si la imagen está en otro directorio, al añadirla, Jugar a Leer primero la redimensiona (250 px) y luego la copia en el subdirectorio graficos/palabras/. Si no queremos que la imagen se redimensione tendremos que copiarla directamente a dicho subdirectorio y después añadirla. Se pueden copiar imágenes a los distintos directorios utilizados por Jugar a Leer desde la opción [Añadir imágenes](#) del submenú Utilidades.

Si hubiéramos seleccionado la opción Listado por letra, en la parte superior de la pantalla nos aparece la letra o sílabas seleccionadas y el número de palabras que las contienen. En la imagen inferior aparecen todas las palabras que contienen la letra b (ba, be, bi, bo, bu), que son 22. El funcionamiento de los distintos botones y campos de texto es el mismo, exceptuando el campo de texto Divisiones que aparece desactivado y en el que se puede ver la división hecha por Jugar a Leer de la palabra.



Fichero de alumno

Cuando se trabajan con distintos alumnos puede ser necesario que no se muestren las mismas las palabras a todos. Para ello y una vez generado el fichero general, podemos decidir qué palabras se mostrarán a cada alumno. También puede ser necesario crear palabras únicas para un determinado alumno, no apareciendo éstas en el fichero general y no pudiendo, por lo tanto, ser utilizadas por el resto de alumnos.

Igual que veíamos en el apartado anterior, relativo al fichero general de palabras, en el componente para gestionar las palabras de un alumno se pueden mostrar todas las palabras del fichero de dicho alumno o sólo las palabras que contengan unas determinadas sílabas.

La forma de gestionar el fichero de palabras de un alumno es similar a la descrita en el apartado [Gestión de frases de un alumno](#) para gestionar el fichero de frases personalizadas. El directorio donde se encuentran las imágenes asociadas a las palabras de un determinado alumno es `alumnos/al00000x/graficos/palabras/`.

Se explica la estructura de directorios utilizada por Jugar a Leer en el apartado [Estructura de directorios y ficheros](#) de este manual.

Gestión/Listado alumnos

Seleccionando la opción Alumnos del submenú Archivo del [menú](#) de Jugar a Leer se accede al componente a través del que podemos añadir, modificar o borrar los distintos alumnos, así como ver e imprimir el listado de alumnos ya introducidos y seleccionar un determinado alumno como alumno activo. También se puede acceder a dicho componente desde el Selector de alumnos de la [Pantalla de inicio](#).

The screenshot shows a window titled "Alumnos" with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into two main sections. On the left, there is a list titled "Listado de alumnos" containing two entries: "López Villegas Francisco (1)" and "Martínez Sánchez María (2)". The first entry is selected. On the right, there is a detailed form for the selected student. The form has two main sections: "NOMBRE" and "FECHA DE NACIMIENTO". Under "NOMBRE", there are three text input fields: "Apellido 1°" containing "López", "Apellido 2°" containing "Villegas", and "Nombre" containing "Francisco". Under "FECHA DE NACIMIENTO", there are three text input fields: "Día (dd)" containing "21", "Mes (mm)" containing "12", and "Año (aaaa)" containing "1988". Below the form is a small photograph of a young man with glasses, wearing a blue shirt, with his hand raised. At the bottom of the window, there are several buttons: "Imprimir", "Seleccionar", "Modificar", "Borrar", "Nuevo", "Cerrar", "Foto", and a checkbox labeled "Alumno inicio".

Cuando el cursor se sitúa sobre cada uno de los alumnos podemos ver su foto (si se ha introducido alguna) el nombre y la fecha de nacimiento.

En el componente también encontramos:

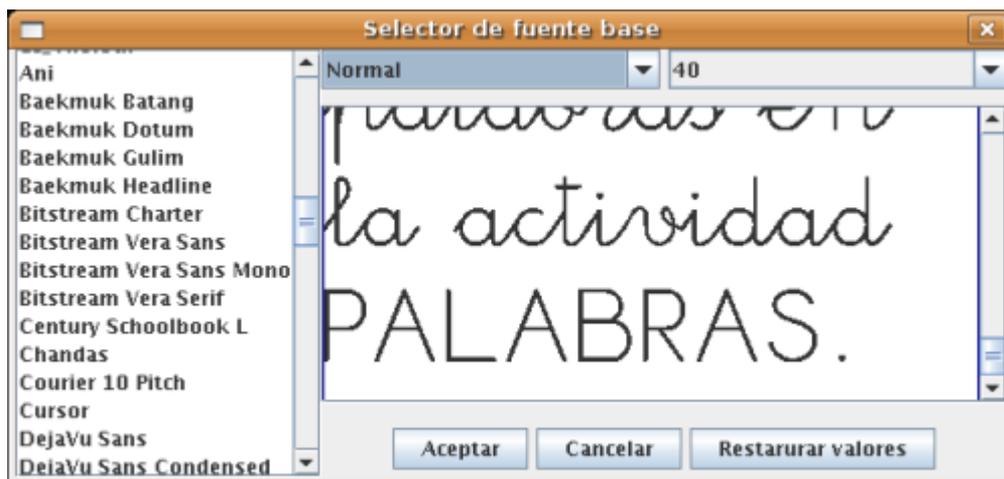
- **Modificar:** al seleccionar cualquiera de los alumnos del listado se puede modificar tanto el nombre como la fecha de nacimiento. Para que estas modificaciones se hagan efectivas habrá que pulsar sobre este botón. Al pulsar sobre el botón Nuevo para añadir un nuevo alumno el texto de este botón se cambia por Grabar.
- **Borrar:** pulsando sobre este botón se eliminará el alumno seleccionada en ese momento del fichero de alumnos, así como el directorio y todos los ficheros asociados.
- **Nuevo:** para añadir un nuevo alumno se debe pulsar este botón. Los campos de texto quedarán en blanco para poder introducir los datos del nuevo alumno. Al añadir un nuevo alumno se generan el directorio y ficheros asociados.
- **Cerrar:** al pulsar sobre este botón se cerrará la ventana. En caso de que se haya introducido alguna nuevo alumno o se haya realizado alguna modificación, es necesario pulsar sobre Grabar/Modificar antes de cerrar la ventana para que los cambios queden reflejados en el fichero de alumnos.
- **Imprimir:** al pulsar sobre este botón se imprime el listado de alumnos.
- **Seleccionar:** al pulsar sobre este botón se activa el alumno sobre el que se encuentra el cursor como alumno activo de Jugar a Leer. Si tras haber seleccionado un alumno queremos volver a trabajar con los ficheros generales tendremos que hacerlo desde el [Selector de alumnos](#) de la Pantalla de inicio
- **Foto:** pulsaremos sobre este botón para asociar una foto al alumno. Tras pulsar sobre el botón se abre el selector de imágenes. Una vez seleccionada la foto desde cualquier directorio, Jugar a Leer la copia en el directorio del alumno con el nombre foto. Se puede añadir también la foto al alumno que se encuentre activo desde la opción [Añadir foto alumno](#) del submenú Utilidades.
- **Alumno inicio:** Jugar a Leer se abre inicialmente para trabajar con los ficheros generales, tanto de palabras como de frases. Si deseamos que un alumno se convierta en Alumno de inicio, y Jugar a Leer se abra por defecto para trabajar con los ficheros de dicho alumno, se deberá marcar esta casilla. Para hacer que Jugar a Leer vuelva a trabajar por defecto con los ficheros generales habrá que desmarcar la casilla.

En el listado y junto al nombre de cada alumno aparece su número identificativo. Este número va asociado al nombre del directorio de dicho alumno. Si el número que aparece junto al nombre es el 1, el directorio asociado será alumnos/al000001/. Se explica la estructura de directorios utilizada por Jugar a Leer en el apartado [Estructura de](#)

[directorios y ficheros](#) de este manual.

Cambiar la fuente

Seleccionando la opción Fuente del submenú Edición del [menú](#) de Jugar a Leer se puede cambiar la fuente con la que se trabajará en las distintas actividades.



Jugar a Leer trabaja por defecto con una fuente caligráfica (CaligraJLeer.ttf) incluida en jugaraleer.jar. No obstante se puede cambiar esta fuente, el tamaño o el estilo desde el componente anterior. El tamaño seleccionado será el utilizado en la actividad Palabras. En el resto de actividades el tamaño se calculará en función de la actividad. Tras seleccionar la fuente, el estilo y el tamaño habrá que pulsar sobre el botón Aceptar.

Para volver a restaurar los valores de la fuente por defecto (CaligraJLeer, normal, 40) tendremos que pulsar sobre el botón **Restaurar valores**.

Activar/Desactivar mayúsculas

En el submenú Utilidades del [menú](#) de Jugar a Leer se encuentra la casilla de verificación Mayúsculas/Minúsculas.

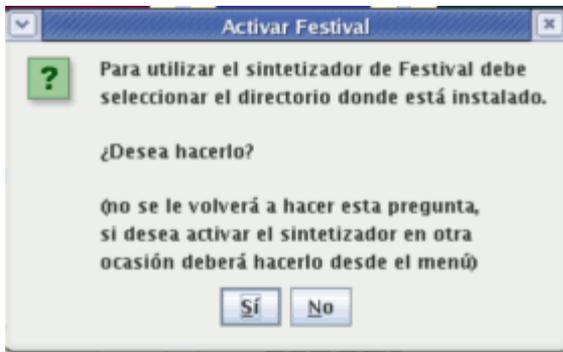
Mayúsculas/Minúsculas Esta casilla está inicialmente desactivada y Jugar a Leer graba por defecto en minúsculas tanto las palabras como las frases que después se utilizarán en las distintas actividades. Podemos hacer que las mayúsculas sean respetadas en una determinada palabra desde el [Gestor de palabras](#), y desde el [Gestor de frases](#) para una determinada frase.

Mayúsculas/Minúsculas Si no queremos tener que hacer esto con cada una de las palabras o frases en las que las mayúsculas deban ser respetadas, debemos activar esta casilla y Jugar a Leer grabará las palabras y las frases tal y como son introducidas, sin convertirlas a minúsculas.

Activar/Desactivar Festival

En el submenú Utilidades del [menú](#) de Jugar a Leer se encuentra la casilla de verificación Festival activo a través de la que podemos activar o desactivar el sintetizador de voz.

Cuando Jugar a Leer se abre por primera vez busca si el sintetizador de voz Festival está instalado, si lo encuentra lo activa y configura el path de instalación. Si no lo encuentra, bien porque no esté instalado o porque no encuentre el directorio de instalación, da la opción de buscarlo. Jugar a Leer no vuelve a hacer esta pregunta, teniendo que utilizar la casilla Festival activo para buscarlo y activarlo posteriormente.



Festival activo Si Festival no está instalado o no se selecciona el directorio correcto de instalación la casilla Festival activo aparecerá desmarcada. También podremos desmarcarla en cualquier momento si, una vez que Festival esté activo, queremos desactivarlo, desactivando así el sonido.

Festival activo Si Festival ha sido encontrado y está activo la casilla estará marcada. Si instalamos Festival después o, tras haberlo desactivado (la casilla estará desmarcada), queremos volver a activarlo, bastará con marcar esta casilla. El proceso que se inicia es el mismo, Jugar a Leer intenta buscar Festival y si no lo encuentra dará la opción de buscarlo. Una vez encontrado Festival, esta casilla volverá a estar marcada y los distintos sonidos asociados a las palabras y a las frases se podrán oír.

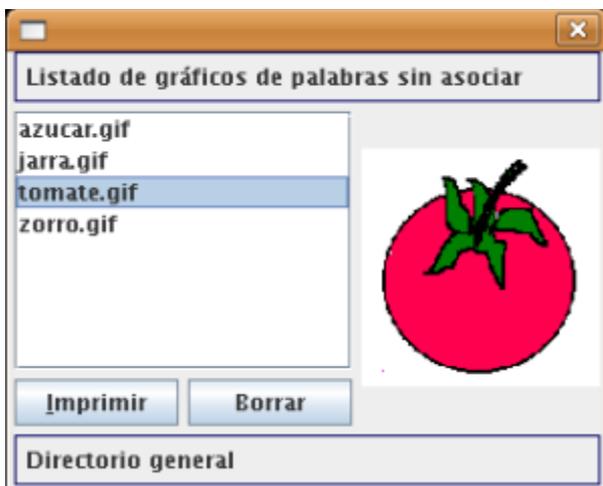
Listar palabras/acciones pendientes

Jugar a Leer busca en unos determinados directorios las imágenes que después serán mostrados en las distintas actividades, encontrándose las imágenes asociadas a la actividad Frases en un directorio distinto a las asociadas al resto de actividades. También se encuentran en directorios distintos las imágenes propias de cada alumno.

Se explica la estructura de directorios utilizada por Jugar a Leer en el apartado [Estructura de directorios y ficheros](#) de este manual.

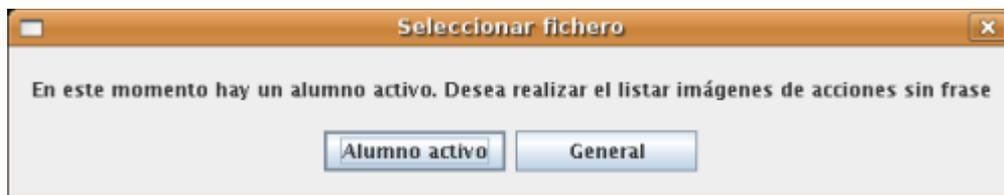
En el submenú Utilidades del [menú](#) de Jugar a Leer se encuentran las opciones Listar palabras pendientes y Listar acciones pendientes.

Al seleccionar cualquiera de las opciones, podremos ver el listado de imágenes que se encuentran en estos directorios, y que no están siendo utilizadas, o sea, no están asociadas a ninguna palabra (listar palabras) o a ninguna frase (listar acciones). Esto puede ocurrir, bien porque las hayamos copiado y las hayamos dejado pendientes de añadir, o porque se hayan quedado tras haber borrado las palabras o frases asociadas. Tanto en un caso como en otro, puede ser de utilidad conocer cuales son estas imágenes, bien para borrarlas, si ya no las vamos a utilizar, o bien para asociarlas a nuevas palabras o frases.



Si estamos trabajando con un determinado alumno, Jugar a Leer pregunta si deseamos listar las imágenes pendientes del directorio propio del alumno o las del directorio general. Se puede ver cómo seleccionar un determinado alumno en el

apartado [Seleccionar alumno](#) de este manual.



Si seleccionamos Alumno activo podremos ver el listado de imágenes sin asociar que se encuentran en el directorio de palabras o en el de acciones del alumno.



Añadir imágenes

Jugar a Leer busca las imágenes que se muestran en las distintas actividades en el subdirectorio graficos/. Las imágenes asociadas a las palabras se buscan en graficos/palabras/ y las asociadas a las frases en graficos/acciones/. Las imágenes propias de un determinado alumno se encuentran en el directorio alumnos/al00000x/graficos/.

Cuando se introducen nuevas palabras desde el componente para [Gestionar palabras](#), o nuevas frases desde el componente para [Gestionar frases](#), se pueden añadir desde cualquier directorio las imágenes asociadas a estas palabras o frases; Jugar a Leer las redimensiona y las copia en los directorios correspondientes. Si las imágenes ya se encuentran en estos directorios, Jugar a Leer no hace ninguna modificación en ellas. A través de estos componentes, es el proceso más fácil, y el recomendado, para añadir las imágenes.



No obstante, Jugar a Leer dispone también de una opción para añadir imágenes a estos directorios, y poder asociarlas posteriormente a palabras o a frases. La opción Añadir imágenes se encuentra en el submenú Utilidades del [menú](#) de Jugar a Leer. Al seleccionar esta opción se despliega un menú con dos opciones:

- Palabras: las imágenes se añaden al directorio donde se encuentran las imágenes asociadas a palabras.
- Acciones: las imágenes se añaden al directorio donde se encuentran las imágenes asociadas a acciones (frases).

Al seleccionar cualquiera de estas opciones, y si estamos trabajando con algún alumno, Jugar a Leer preguntará si las imágenes se quieren añadir al directorio de gráficos del alumno, o al general.

Añadir foto alumno

Cuando se introduce un nuevo alumno se le puede asociar una foto para identificarlo. La foto también aparece en la parte superior de la [pantalla de inicio](#) cuando se esté trabajando con dicho alumno. La foto puede ser añadida desde el componente para [Gestionar alumnos](#), bien al crear un nuevo alumno, o en cualquier otro momento.

Jugar a Leer dispone también de una opción para añadir una foto al alumno con el que se esté trabajando sin tener que abrir el componente anterior. La opción Añadir foto alumno se encuentra en el submenú Utilidades del [menú](#) de Jugar a Leer.

Al seleccionar esta opción se abre el selector de imágenes, una vez seleccionada la foto, ésta se copia en el directorio del alumno con el nombre foto.

Actividades

Jugar a Leer dispone de seis actividades:

- [Palabras](#)
- [Sílabas](#)
- [Vocales](#)
- [Artículos](#)
- [Combina](#)
- [Frasas](#)



Podemos acceder a cualquiera de ellas directamente desde la [pantalla de inicio](#). En la ventana que se abre, y además de la parte central, distinta en cada actividad, y el [menú](#), encontramos la barra de herramientas en la parte superior y unas etiquetas en la parte inferior, que nos informan del nombre del alumno con el que estamos trabajando (si estamos trabajando con algún alumno, si no estará en blanco), del número de palabras o frases totales, y, en el caso de las palabras, del número de palabras con las que se está trabajando en ese momento, que dependerá de las sílabas seleccionadas.

Número total de palabras = 173
Número de palabras con la letra s = 16

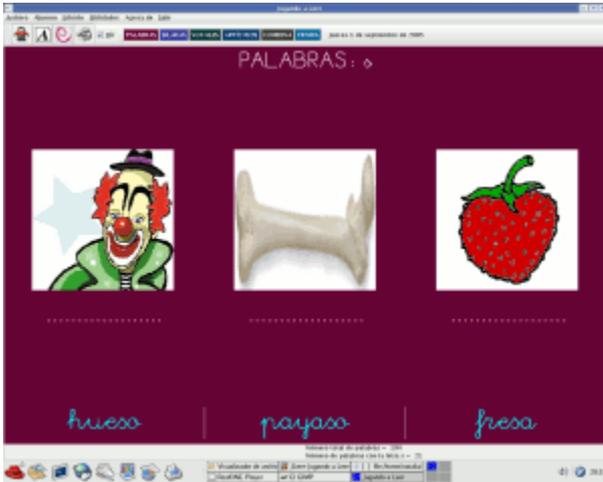
Barra de herramientas



En la barra de herramientas, y además de los botones de distintos colores, a través de lo que podemos cambiar de actividad, aparecen otros botones:

-  Al pulsar sobre este botón se vuelve a la pantalla de inicio.
-  Al pulsar sobre este botón se abre el [Selector de sílabas](#), a través del que podremos cambiar la consonante, sílabas o grupo de sílabas con el que se desea trabajar.
-  Al pulsar sobre este botón se reinicia la actividad. Jugar a Leer selecciona al azar las palabras o la frase que muestra en cada actividad. Al pulsar sobre este botón se volverá a cargar la actividad con otras palabras u otra frase, también seleccionadas al azar.
-  Al pulsar sobre este botón se imprime la actividad. Jugar a Leer da la opción de que la impresión se realice de forma vertical u horizontal. Si seleccionamos la opción vertical, la actividad se imprime ocupando la mitad del folio; si seleccionamos la opción horizontal, la actividad se imprimirá ocupando el folio en su totalidad.
-  Jugar a Leer permite, que al pulsar con el ratón sobre cualquiera de las imágenes, se oiga la palabra o frase a la que está asociada, y que corresponde a la respuesta correcta, o sea a la palabra o frase que el alumno tiene que buscar o formar. Esta opción aparece activa por defecto.

Palabras



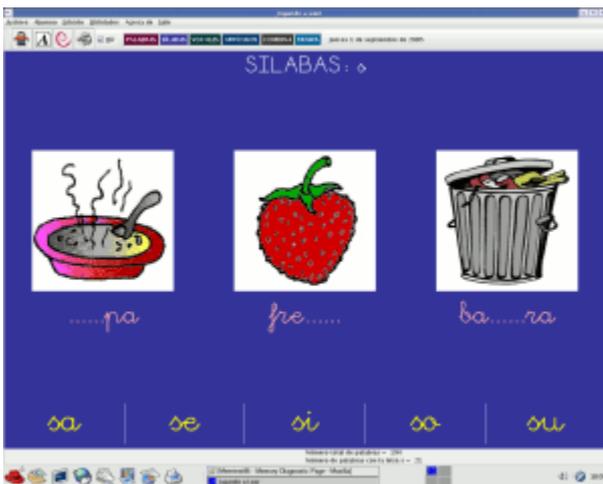
Esta actividad está basada en el reconocimiento global de palabras. En la pantalla se muestran tres palabras y sus respectivas imágenes. El alumno debe arrastrar la palabra sobre la imagen correspondiente. Cuando se aciertan las tres palabras, la actividad se recarga con otras distintas.

Las tres palabras que se muestran se eligen al azar del grupo de palabras con el que se esté trabajando. El grupo de palabras estará formado por aquellas que contengan las sílabas seleccionadas desde el [Selector de sílabas](#). Si no se ha seleccionado ningún grupo de sílabas, las palabras se seleccionarán a partir de todo el fichero de palabras.

Para poder trabajar con esta actividad, en el grupo de palabras debe haber, como mínimo, tres distintas. Así, por ejemplo, si tenemos configuradas las palabras coche, mesa, silla y sopa, podríamos trabajar directamente con las cuatro palabras del fichero; también podríamos trabajar si hubiéramos seleccionado, desde el selector de sílabas, la consonante s, ya que el grupo estaría formado por tres palabras distintas (mesa, silla y sopa); pero no, si hubiéramos seleccionado la consonante m, ya que el grupo sólo estaría formado por mesa.

Si estamos trabajando con un determinado alumno, las palabras serán seleccionadas del fichero de dicho alumno.

Sílabas



Esta actividad está basada en el reconocimiento de sílabas a partir de palabras reconocidas por el alumno de forma global. En la pantalla se muestran tres imágenes, tres palabras incompletas y varias sílabas, consonantes o grupos consonánticos (mínimo 2, máximo 5), que deben ser arrastrados sobre la palabra correspondiente para completarla. Cuando se completan las tres palabras, la actividad se recarga con otras distintas, cambiando también el orden de presentación de las sílabas o consonantes.

Las tres palabras que se muestran se eligen al azar del grupo de palabras con el que se esté trabajando. El grupo estará formado por aquellas palabras que contengan las sílabas, consonantes o grupos consonánticos seleccionados desde el [Selector de sílabas](#). Por ejemplo, se puede trabajar con palabras que contengan:

- ba, be, bi, bo, bu

- ca, co, co, que, qui
- ca, co, co, ce, ci
- sa, as
- tra, tar, tre, ter
- tra, tre, tri, tro, tru
- pa, ma, pe, me
- p, b, d
- pr, pl
- ...

Para que la actividad se cargue es necesario que se cumpla:

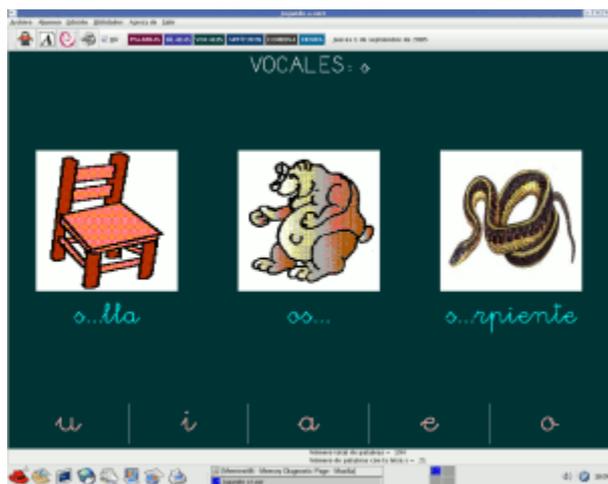
1. En el grupo de palabras debe haber, como mínimo, tres palabras distintas.
2. Entre las palabras del grupo tiene que haber, como mínimo, tres que contengan sílabas distintas del grupo de sílabas a discriminar, o dos si el grupo de sílabas lo forman sólo dos.

Así, por ejemplo, si tenemos configuradas las palabras cama, coche, mano, mesa, perro, silla y sopa:

- Si seleccionamos la consonante p desde el selector de sílabas, el grupo de palabras estaría formado por todas aquellas que contengan las sílabas pa, pe, pi, po o pu, que son perro y sopa; al estar formado el grupo sólo por dos palabras, la actividad no se podrá cargar.
- Si seleccionamos la consonante s desde el selector de sílabas, el grupo de palabras estaría formado por todas aquellas que contengan las sílabas sa, se, si, so o su, que son mesa, silla y sopa; estas palabras contienen las sílabas sa, si y so (tres de las cinco posibles), y la actividad sí se podrá cargar.
- Si seleccionamos la consonante m desde el selector de sílabas, el grupo de palabras estaría formado por todas aquellas que contengan las sílabas ma, me, mi, mo o mu, que son cama, mano y mesa; estas palabras contienen las sílabas ma y me (dos de las cinco posibles), y la actividad, por lo tanto, no se podrá cargar.
- Si seleccionamos las sílabas ma, me desde el selector de sílabas, con la opción Sílabas/Sílabas marcada, el grupo de palabras estaría formado por todas aquellas que contengan las sílabas ma, me, que son cama, mano y mesa; estas palabras contienen las sílabas ma y me (dos de las dos posibles), y la actividad sí se podrá cargar.

Si estamos trabajando con un determinado alumno, las palabras serán seleccionadas del fichero de dicho alumno.

Vocales



En esta actividad se presentan tres palabras a las que les falta una vocal, y sus imágenes asociadas. El alumno debe encontrar la vocal que le falta a cada una de las palabras y arrastrarla hasta ella. Cuando se completan las tres palabras, la actividad se recarga con otras distintas, cambiando también el orden de presentación de las vocales.

Las tres palabras que se muestran se eligen al azar del grupo de palabras con el que se esté trabajando. El grupo estará formado por aquellas palabras que contengan las sílabas seleccionados desde el [Selector de sílabas](#).

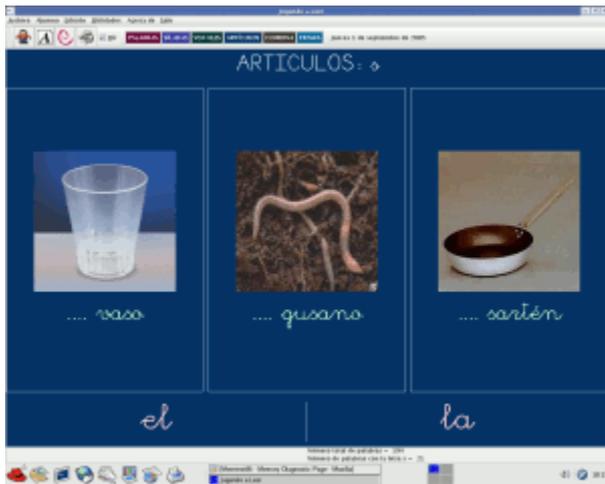
Las condiciones para que esta actividad se cargue son las mismas que las de la actividad [Sílabas](#).

La forma de seleccionar la vocal que falta en cada palabra está basada en la actividad Sílabas. La vocal deberá formar parte de una de las sílabas seleccionadas desde el Selector de sílabas. Así, por ejemplo, si hemos seleccionado la

consonante s (sílabas: sa, se, si, so o su), en la palabra silla no se mostrará será la i, en sopa la o, en mesa la a, etc. Al igual que en Sílabas, es imprescindible seleccionar algún grupo de sílabas para poder trabajar con la actividad.

Si estamos trabajando con un determinado alumno, las palabras serán seleccionadas del fichero de dicho alumno.

Artículos



En esta actividad se presentan tres palabras. El alumno debe asociar cada palabra con el artículo correspondiente. Cuando se aciertan los tres artículos, la actividad se recarga con otras palabras distintas.

Las tres palabras que se muestran se eligen al azar del grupo de palabras con el que se esté trabajando. El grupo de palabras estará formado por aquellas que contengan las sílabas seleccionadas desde el [Selector de sílabas](#). Si no se ha seleccionado ningún grupo de sílabas, las palabras se seleccionarán a partir de todo el fichero de palabras.

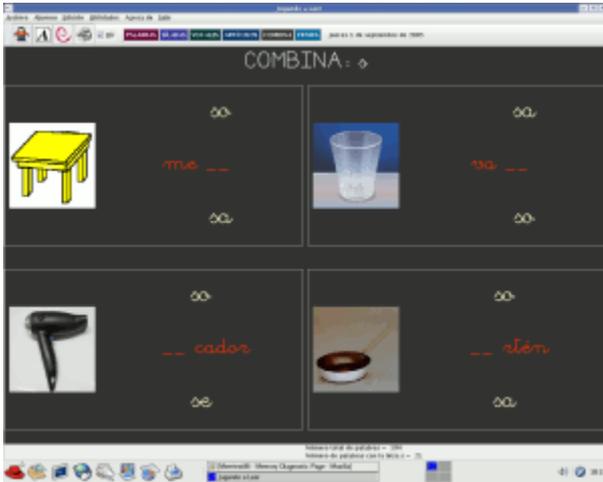
Para poder trabajar con esta actividad, en el grupo de palabras debe haber, como mínimo, tres distintas y, además, el artículo no puede ser el mismo en todas. Así, por ejemplo, si tenemos configuradas las palabras coche, copa, mesa, perro, silla y sopa, podríamos trabajar directamente con las seis palabras del fichero; también podríamos trabajar si hubiéramos seleccionado, desde el selector de sílabas, la consonante p, ya que el grupo estaría formado por tres palabras (copa, perro y sopa) y el artículo no es el mismo en todas; pero no, si hubiéramos seleccionado la consonante m, ya que el grupo sólo estaría formado por una sola palabra (mesa); ni si hubiéramos seleccionado la consonante s, ya que aunque el grupo tendría tres palabras (mesa, silla y sopa), el artículo es el mismo en todas.

Jugar a Leer puede trabajar con artículos determinados (el, la) e indeterminados (un, una). Cuando se abre esta actividad el programa da a elegir el tipo de artículos con el que se desea trabajar (por el momento sólo se trabaja con artículos en singular).



Si estamos trabajando con un determinado alumno, las palabras serán seleccionadas del fichero de dicho alumno.

Combina

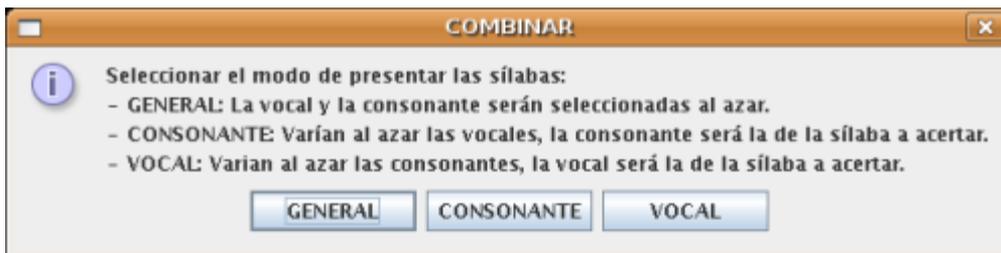


Esta actividad está basada en el reconocimiento de sílabas a partir de palabras reconocidas por el alumno de forma global. Tiene muchas similitudes con la actividad Sílabas. En la pantalla se muestran cuatro imágenes a las que les falta una sílaba, consonante o grupo consonántico; para cada palabra se dan dos opciones, y el alumno deberá seleccionar, entre una de estas opciones, la correcta, y arrastrarla hasta la palabra para completarla. Cuando se completan las cuatro palabras, la actividad se recarga con otras distintas.

Las cuatro palabras que se muestran se eligen al azar del grupo de palabras con el que se esté trabajando. El grupo estará formado por aquellas palabras que contengan las sílabas seleccionados desde el [Selector de sílabas](#).

Las condiciones para que esta actividad se cargue son las mismas que las de la actividad [Sílabas](#), excepto en el número mínimo necesario de palabras distintas, que en esta actividad es cuatro.

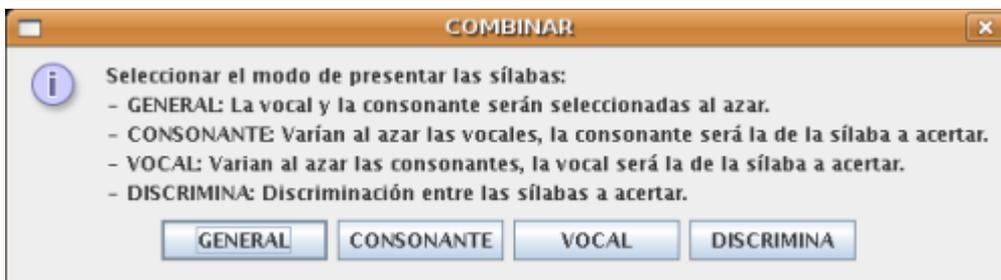
Como se puede ver en la imagen anterior, en la parte superior de cada palabra aparece una sílaba y en la inferior otra distinta, una es la correcta y la otra no. Jugar a Leer puede presentar la sílaba incorrecta en función de distintos criterios, que da a elegir al cargar la actividad:



Supongamos que hemos seleccionado para trabajar la consonante s (palabras que contienen las sílabas sa, se, si, so, su), y que una de las palabras es mesa (me _ _):

- General: varían al azar tanto la consonante como la vocal. Por ejemplo: be, li, ma, ...
- Consonante: se mantiene la consonante de la sílaba correcta, variando al azar la vocal. Por ejemplo: se, si, so, ...
- Vocal: se mantiene la vocal de la sílaba correcta, variando al azar la consonante. Por ejemplo: ta, ba, ca,

Si hemos seleccionado varias sílabas desde el Selector de sílabas, con la opción Sílaba/Sílabas seleccionada, Jugar a Leer permite una nueva opción:

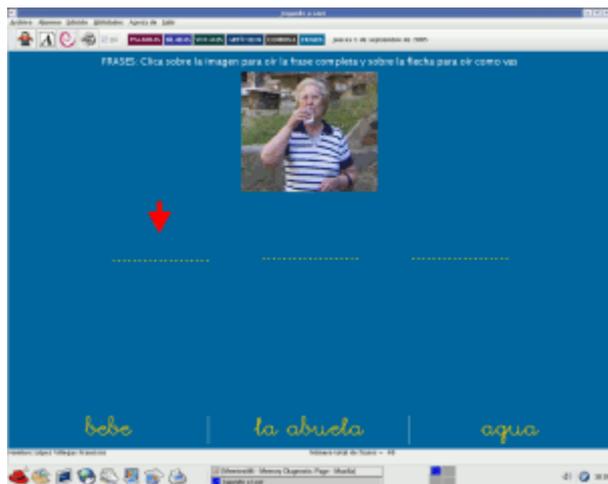


- Discrimina: la sílaba incorrecta se elige entre el grupo de sílabas introducidas. Por ejemplo si estuviéramos

trabajando con las palabras que contengan las sílabas pa, ba, da, y la palabra fuera pato (_ _ to), la sílaba incorrecta sería ba o da.

Si estamos trabajando con un determinado alumno, las palabras serán seleccionadas del fichero de dicho alumno.

Frases



En esta actividad se presenta una frase desordenada, que el alumno deberá ordenar, y su imagen asociada. Las partes en las que se presenta dividida la frase se configuran en el componente para [Gestionar frases](#). Cuando se ordena la frase correctamente, la actividad se recarga con una nueva frase.

Para ordenar la frase, se deben arrastrar las distintas partes de ésta, desde la parte inferior de la pantalla, hasta el lugar correcto; en primer lugar, se debe colocar el primer grupo de palabras de la frase, después el segundo y así sucesivamente. O sea, si la frase a ordenar es la abuela bebe agua, y se intenta colocar en primer lugar bebe, aunque se arrastre hasta el lugar correcto, será considerado un error, ya que en primer lugar se debe colocar la abuela, después bebe, y finalmente agua. En la pantalla aparece una flecha roja, que va indicando en todo momento el orden en el que hay que ir colocando las partes de la frase.

Si se pulsa con el ratón sobre la imagen se oirá la frase completa, y, si se pulsa sobre la flecha roja, se oirá la parte de la frase ya colocada correctamente.

Las frases se eligen al azar del fichero de frases. Si estamos trabajando con un determinado alumno, las frases serán seleccionadas del fichero de dicho alumno.

Estructura de ficheros y directorios

En el directorio donde se ejecuta Jugar a Leer se encuentran los directorios y ficheros de configuración necesarios para su funcionamiento. Si los ficheros o directorios no existen, Jugar a Leer los irá creando a medida que los necesite. La estructura de directorios es la siguiente:



- [textos/](#)
 - alumnos.txt
 - palabras.txt
 - frases.txt
- [graficos/](#)
 - acciones/
 - palabras/
- [alumnos/](#)
 - al000001/
 - textos/
 - palabras.txt
 - frases.txt
 - graficos/
 - acciones/
 - palabras/
 - foto.jpg
 - al000002/
 - textos/
 - palabras.txt
 - frases.txt
 - graficos/
 - acciones/
 - palabras/
 - foto.jpg
 -/
- [lectura.properties](#)

Si se ha bajado desde la web lectura.zip o lecturaSRC.zip, aparece también el directorio iconos/, en el que se encuentran varios gráficos (en formato ico y png), que pueden ser utilizados, si se quiere, como iconos.

Directorio: textos/

En este directorio se encuentran los ficheros:

- alumnos.txt: en este fichero se encuentran los datos de los distintos alumnos (apellidos, nombre y fecha de nacimiento), y un número identificativo, que es adjudicado de forma automática a cada uno de ellos, y que determina el nombre del directorio propio de cada alumno. Así, por ejemplo, si el número es 8, el directorio será al000008. Los datos que aparecen en este fichero se generan desde el componente para [Gestionar alumnos](#).
- palabras.txt: en este fichero se encuentran las palabras con las que se trabajará en las actividades Sílabas,

Vocales, Palabras, Artículos y Combina. Estas palabras se introducen y configuran desde el componente para [Gestionar palabras](#). En el fichero, y separados por comas aparecen los distintos campos: el gráfico asociado a la palabra, el artículo, la palabra y las distintas divisiones (si se hubieran hecho divisiones manuales). El artículo se determina a partir de dos iniciales, que indican si es Masculino o Femenino, y Singular o Plural; por ejemplo, si en el campo correspondiente al artículo aparece MS, indica que la palabra es Masculino y Singular.

- frases.txt: en este fichero se encuentran las frases con las que se trabajará en la actividad Frases. Estas frases se introducen y configuran desde el componente para [Gestionar frases](#). En el fichero, y separados por comas aparecen los distintos campos: el gráfico asociado a la frase, el verbo que aparece en la frase en infinitivo, la frase y las distintas divisiones de ésta.

Los ficheros se encuentran en formato txt, y pueden ser visualizados y modificados desde cualquier editor de texto. No obstante, es aconsejable no modificarlos manualmente, y hacerlo siempre desde los componentes del programa.

En el directorio aparecen otros tres ficheros con el mismo nombre que los anteriores, pero con extensión bak. Estos ficheros son copias que realiza Jugar a Leer antes de realizar cualquier cambio en los ficheros.

Directorio: graficos/

En este directorio se encuentran las imágenes asociadas a las distintas palabras y frases con las que se trabaja en las distintas [actividades](#). En él se encuentran dos subdirectorios:

- palabras/: se encuentran las imágenes asociadas a las palabras, y que serán utilizadas en las actividades Sílabas, Vocales, Palabras, Artículos y Combina.
- acciones/: se encuentran las imágenes asociadas a las frases, y que serán utilizadas en la actividad Frases.

Directorio: alumnos/

En este directorio se encuentran los directorios y ficheros de configuración propios de cada alumno. El nombre del directorio de cada alumno viene determinado por su número identificativo.

La estructura del directorio de cualquier alumno es similar a la del directorio principal, aunque existen algunas diferencias en la estructura de los ficheros.

- textos/: igual que en el directorio general, en este directorio se encuentran los ficheros de configuración de las palabras y las frases:
 - palabras.txt: en este fichero aparecen las palabras con las que va a trabajar el alumno. Estas palabras pueden haber sido añadidas desde el fichero general (común a todos los alumnos), o ser palabras propias del alumno. Si la palabra se ha añadido desde el fichero general, en el registro correspondiente sólo aparecerá la palabra; si la palabra es propia del alumno, en el fichero aparecerá un registro similar a los del fichero general de palabras (gráfico asociado, artículo, palabra, divisiones).
 - frases.txt: al igual que en el fichero de frases, si la frase se ha añadido desde el fichero general de frases, sólo aparecerá la frase, y si la frase es propia del alumno aparecerán todos los campos (gráfico asociado, verbo en infinitivo, frase, divisiones).
- graficos/: al igual que en el directorio general, aparecen dos subdirectorios: palabras/ y acciones/. En estos directorios sólo estarán las imágenes asociadas a las palabras o frases propias del alumno. Si las palabras o frases se han añadido desde los ficheros generales, las imágenes son buscadas en el directorio general de gráficos.

En el directorio de cada alumno se encuentra también su imagen con el nombre foto. La foto es opcional.

Fichero: lectura.properties

En este fichero se almacenan las variables generales de configuración del programa, como son:

- El path de instalación de festival, y si se debe activar o no al iniciar el programa.
- La fuente (tipo, tamaño y estilo) con la que se trabajará en las distintas actividades.
- El alumno de inicio, si se le ha adjudicado a algún alumno esta propiedad.

Licencia

Copyright (C) 2005 Natalia Villegas

Este programa es software libre. Puede redistribuirlo y/o modificarlo bajo los términos de la Licencia Pública General de GNU según es publicada por la Free Software Foundation, bien de la versión 2 de dicha Licencia o bien (según su elección) de cualquier versión posterior.

Este programa se distribuye con la esperanza de que sea útil, pero SIN NINGUNA GARANTÍA, incluso sin la garantía MERCANTIL implícita o sin garantizar la CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR. Véase la Licencia Pública General de GNU para más detalles.

Para cualquier duda, consulta o sugerencia puede ponerse en contacto con [Natalia Villegas](mailto:natalia@picasa.org) (natalia@picasa.org)

Más información en: <http://www.picasa.org/natalia/jleer>

Jugar a Leer versión 1.5 beta.

Septiembre-2006