



## KIMERA - ORTOGRAFÍA INTERACTIVA

[\[ewc\\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp\]](#)

[\[ewc\\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp\]](#)

[\[ewc\\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp\]](#)

[\[ewc\\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp\]](#)

[\[ewc\\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp\]](#)

# PRESENTACIÓN

Kimera - Ortografía interactiva, es un texto escolar que permite un acercamiento al conocimiento desde una perspectiva distinta al texto tradicional. El texto interactivo es más dinámico y por tanto lúdico, nos permite navegar por el tema según nuestros intereses y así mismo evaluarnos en el momento en que lo creamos conveniente. Nos corrige y nos retroalimenta.

Kimera - Ortografía interactiva se puede definir como un ambiente de aprendizaje que permite conocer las reglas básicas de la Ortografía, así como ejercitarse en las distintas partes de ésta.

El ambiente puede considerarse dividido en tres aspectos esenciales:

[Libro Interactivo](#)

[Actividades](#)

[Concurso](#)

## Libro Interactivo

Aquí encontrará la información relacionada con los capítulos:

¿Que es Ortografía?

En este capítulo encontrará en detalle:

Ortografía y Lenguaje

Lengua y Habla

Ortografía y Ortología

Y todo el análisis de las distintas unidades fónicas.

Explore este capítulo y encuentre las distintas clases de palabras y las reglas para conocer si se escriben juntas o separadas.

El Acento

Este es un capítulo que debe explorar con detalle. Se analizan los distintos tipos de acento, la clasificación en agudas, graves y esdrújulas, así como las distintas reglas de acentuación. Se presenta una discusión de cómo marcar las tildes.

Uso de las Mayúsculas

Revise cuidadosamente todas las reglas para el uso de la mayúsculas.

Letra inicial de un texto

Nombres de personas

Nombres propios de cosas

Nombres propios geográficos

Nombres de asignaturas

Palabras que expresan dignidad o cargos importantes

Nombres de sociedades e instituciones

Nombre compuestos

Uso después de

Punto

Dos puntos

Puntos suspensivos

Títulos de obras

Numeración romana

Grafemas

Conozca las denominadas inadecuaciones fónico gráficas, comunes

entre los hispanohablantes y que originan efectos como el seseo (acción y efecto de sesear), académicamente correcto en la pronunciación, aunque no en la escritura.

En este capítulo debe revisar en detalle las reglas para el uso de:

B y V

C-S-Z-X

G y J

H

M y N

R y RR

Y y LY

K y Q

Los signos de Puntuación

En este capítulo se presenta el uso de los distintos signos de puntuación.

El punto

La coma

El punto y coma

Dos puntos

Puntos suspensivos

Interrogación y admiración

El paréntesis y la raya

La comilla

Medias comillas

Bastardilla o cursiva

El guión

Algunos signos especiales

Voces de dudosa Ortografía.

Existen en nuestro idioma palabras de dudosa ortografía. El Diccionario de estas voces es una referencia obligatoria, que esta a su alcance para cualquier consulta rápida.

El libro permite, tanto estudiar en detalle los diferentes capítulos, como realizar las funciones esenciales de:

Búsqueda de palabras

Índice

Recorrido

Anotaciones  
Impresión  
Paginado

El texto en el Libro Interactivo, puede ser leído en forma diferente a la de un texto tradicional y es más dinámico que un texto tradicional.

Como aspectos básicos a tomar en cuenta en el manejo del Libro Interactivo tenemos:

En el hipertexto el texto principal es el que se presenta en la ventana principal.

En el texto principal se marcan palabras que permiten saltar directamente a otros aspectos relacionados. Estos saltos pueden conducir a otras páginas o aclarar diferentes aspectos de forma dinámica.

El recorrido permite seguir una historia detallada de los lugares que se han visitado.

El lector puede realizar sus anotaciones y almacenar notas para su aprendizaje, recordatorios, o claves que le permitan el estudio individual.

El índice le permite llegar directamente a las páginas, o epígrafes de interés.

La búsqueda es una herramienta poderosa pues permite localizar palabras en el texto, de forma muy rápida.

De todo ello se resume que el Libro Interactivo permite manejar la Ortografía desde un nuevo aspecto, interrelacionando la información y sugiriendo nuevas vías de consulta y acceso a ésta.

{ewc\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp}

{ewc\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp}

{ewc\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp}

{ewc\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp}

{ewc\_MVIMG,MVIMAGE, fotos.bmp}

## Actividades

Las actividades comprenden un conjunto de ejercicios que aprovechan al máximo las posibilidades del computador para una interacción dinámica con l@s estudiantes. Las actividades comprenden cuatro grandes grupos:

Acentuación

¿Conoces grafemas?

Uso de las Mayúsculas

Uso de los signos de puntuación

Para la realización de los ejercicios, sólo deben observarse las instrucciones en pantalla y en caso de dudas solicitar la Ayuda siempre disponible, que le mostrará los aspectos esenciales para la correcta navegación en Kimera - Ortografía interactiva y la utilización del teclado y/o el ratón.

Todos los ejercicios han sido preparados tomando en cuenta que se presenten mensajes aclaratorios, animaciones de los grafemas, o letras sobre las que, por ejemplo, debe colocarse la tilde.

Ello permite el estudio independiente y las pruebas realizadas han demostrado que acelera notablemente el proceso de reconocimiento y aprendizaje de los aspectos claves para un buen manejo de la ortografía.

## Concurso

En la sección del Concurso se realizará un dictado que pondrá a prueba sus capacidades y evaluará su conocimiento de las reglas de la ortografía. El dictado de la palabra puede repetirse y debe escribir la misma. En caso de error se produce el mensaje de retroalimentación correspondiente.

El dictado incluye 925 palabras distribuidas de la manera siguiente:

Palabras que comienzan por ab y av.

Palabras que comienzan por age-aje agi-aji.

Palabras que comienzan por ax, ex, ox y ux.

Palabras que comienzan por b y v.

Palabras que comienzan por cab y cav.

Palabras que comienzan por ce,se,ci y si.

Palabras que comienzan por ge, je, gi y ji.

Palabras que comienzan por h.

Palabras que llevan h intermedia.

Palabras que comienzan por lla, ya, lle, ye, llo, yo, llu, yu.

Palabras que comienzan por x.

Palabras que comienzan por z.

Palabras que terminan en acia y asia.

Palabras que terminan en aje.

Palabras que terminan en ancia y ansia.

Palabras que terminan en anza.

Palabras que terminan en sión, ción, xión.

Palabras que terminan en ecia, esia, ecio, esio, isia, icio, ocia, osia, ocio, osio,ucia, usia, ucio.

Palabras que terminan en encia.

Palabras que terminan en gia y jia.

Palabras que terminan en llar y en yar.

Palabras que terminan en z.

Tanto para las actividades, como para el concurso, se mantiene un registro de resultados que permite el conocimiento de aciertos y errores.

En mejores resultados se mantiene el registro de éstos y pueden

almacenarse hasta cinco estudiantes en cada uno de los grupos de actividades, o en el concurso.

{ewc MVIMG,MVIMAGE,  
fotos.bmp}

{ewc MVIMG,MVIMAGE,  
fotos.bmp}

{ewc MVIMG,MVIMAGE,  
fotos.bmp}

{ewc MVIMG,MVIMAGE,  
fotos.bmp}

{ewc MVIMG,MVIMAGE,  
fotos.bmp}

{ewc MVIMG,MVIMAGE, fotos.shg}

