



**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE HUMANIDADES

ELABORACIÓN DE TEXTOS

**MATERIAL DIDÁCTICO: “SOPA DE LETRAS
PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE
VOCABULARIO BÁSICO EN EL IDIOMA INGLÉS.”**

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

**LICENCIADA EN LENGUAS CON ENFOQUE
TURÍSTICO**

PRESENTA

ABRIL IRERI JIMÉNEZ MORALES

**Nueva Palestina, Ocosingo, Chiapas.
Junio de 2024**



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS

SECRETARÍA GENERAL

DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES

DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR

AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Lugar: Nueva Palestina, Ocosingo, Chiapas.

Fecha: 22 de mayo de 2024

C. Abril Ileri Jiménez Morales

Pasante del Programa Educativo de: Lenguas con enfoque turístico

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Propuesta de sopa de letras como herramienta didáctica para la enseñanza de vocabulario en

idioma inglés.

En la modalidad de: Elaboración de textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Mtra. Claudia Alicia González Noriega

Lic. Lidia Jiménez Demeza

Lic. Miguel Silvano Guzmán

Firmas:

[Firma]
[Firma]
[Firma]

Ccp. Expediente



Resumen

Las herramientas didácticas son todo el tipo de material que utiliza un docente en el proceso de la enseñanza y ayuda a que sea dinámico a la hora de impartir las clases en una aula académica, es por lo que en ésta investigación se presenta una propuesta de sopa de letras, sobre conceptos fundamentales para ser utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, y de esta forma facilitar dicho aprendizaje.

Se llevó a cabo el proceso de investigación sobre los conceptos relacionados a herramientas didácticas, además de los criterios que requieren para su elaboración, por lo que se decidió desarrollar el juego denominado “sopa de letras”.

Por lo tanto, se diseñó y se desarrollaron digitalmente la herramienta didáctica con vocabulario previamente seleccionado en el idioma inglés, por lo que el presente proyecto está conformado por sopa de letras con los siguientes temas: **animals, fruits, verb “to be”, adjectives, verbs, body parts, members of the family, numbers, seasons of the year, weather vocabulary, classroom objects, days of the week, months of the year, clothing, prepositions of place, adverbs of frequency, prepositions AT, IN, ON and shops and services in a city.**

Abstract

Educational tools encompass all the materials used by a teacher in the teaching process, aiding in making classes dynamic within an academic setting. Hence, this research presents a proposal for a word search puzzle containing fundamental concepts to be utilized in the teaching and learning process of the English language, thereby facilitating such learning. Research was conducted on concepts related to educational tools, as well as the criteria necessary for their development, leading to the creation of the game named "Word Search Puzzle." Consequently, a digital educational tool was designed and developed with pre-selected vocabulary in the English language. Thus, the present project comprises word search puzzles covering the following themes: animals, fruits, verb "to be," adjectives, verbs, body parts, members of the family, numbers, seasons of the year, weather vocabulary, classroom objects, days of the week, months of the year, clothing, prepositions of place, adverbs of frequency, prepositions AT, IN, ON, and shops and services in a city.

Tabla de contenido

Resumen	3
Abstract	4
Introducción	7
Justificación	8
Objetivos.....	9
Metodología.....	10
1.1.- Material didáctico.....	11
1.2.- Recurso didáctico	13
1.2.1. Funciones de los recursos didácticos.....	13
1.3.- Herramientas didácticas	15
1.3.1.-Ejemplos de herramientas didácticas.....	17
1.3.2.- Diseño y elaboración de una herramienta didáctica en la enseñanza del idioma inglés	19
1.3.3.- Importancia de las herramientas didácticas en la enseñanza del inglés	20
1.3.4.- Uso y función de las herramientas didácticas	21
1.4.- Tabla comparativa del material didáctico, recursos y herramientas didácticas.....	22
1.5.- Actividades lúdicas	23
1.6.- Sopa de letras	24
1.6.1.- Uso de la sopa de letras	25

1.6.2.- Casos de aplicación de la sopa de letras	27
1.6.3.- Aspectos positivos y negativos	33
1.6.4.- Procedimiento para elaborar una sopa de letras.....	34
Referencias documentales	36
Anexos	39

Introducción

En el proceso de enseñanza- aprendizaje que se realiza en un aula académica, es necesario que los docentes tengan que aplicar una serie de estrategias para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos por el mismo y para ello se hace uso de herramientas que faciliten el proceso.

Un material didáctico son los elementos que emplean los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje y enseñanza hacia los alumnos que en este caso se refiere a la enseñanza del idioma inglés. Los materiales asumen una condición de despertar el interés de los estudiantes en un tema, por ello es muy importante tener en cuenta que un material didáctico debe integrar los elementos que posibiliten un aprendizaje de forma atractiva.

Un recurso didáctico es cualquier tipo de soporte físico o digital, que cuando es lúdico se hace entretenido para el estudiante derivado de la influencia de los estímulos que ejercen hacia los órganos sensoriales de quien aprende. Las herramientas didácticas se han multiplicado con el interés de dar respuesta a los estilos de aprendizaje.

Por otra parte, el idioma inglés es considerado actualmente el más importante en temas de globalidad, por tanto, es vital aprender dicho idioma al ser una herramienta para poder comunicarse y tener mejores oportunidades de trabajo. Es por tanto, el interés de crear herramientas de enseñanza que permita introducir a las personas al mundo del inglés. La presente propuesta es una serie de actividades lúdicas denominadas “sopa de letras” la cual de manera entretenida apoya en el aprendizaje de un nuevo idioma, para su ejercicio requiere de concentración, estrategia y memoria, todo ello supone un esfuerzo mental de los estudiantes.

Justificación

La presente propuesta denominada “sopa de letras” que constituye ser una serie de actividades escritas en las que se deben encontrar palabras enlistadas dentro de un cuadro de letras en indistinta ubicación, por lo que se debe repasar letra por letra para poder encontrar la palabra buscada.

El proyecto surge de la necesidad de crear nuevas herramientas didácticas en el aprendizaje del idioma inglés dirigidas a estudiantes de nivel inicial, debido a que adquirir una segunda lengua en muchos casos representa un reto sobre todo cuando no se encuentra en un nivel escolar básico. Por tanto, se busca dinamizar el aprendizaje y enseñanza del idioma, y a su vez desarrollarlas en diferentes temas que puedan ser del interés de muchas personas.

Es además un material didáctico sencillo para comprender, considerando que la etapa inicial del aprendizaje de un idioma suele ser la más complicada, y con ello se busca que el alumno perciba que el aprendizaje del idioma desde un inicio entretenido.

Objetivos

Objetivo general

- Desarrollar un material didáctico a partir del juego “sopa de letras” para la enseñanza-aprendizaje de vocabulario básico en inglés.

Objetivos específicos

- Determinar el diseño de la herramienta didáctica y los temas a presentar.
- Elaborar digitalmente la sopa de letras con el contenido en inglés.

Metodología

Se realizó una investigación detallada de conceptos como materiales didácticos, recursos y herramientas didácticos para la creación de este documento.

También se llevo a cabo la investigación de la herramienta principal denominada sopa de letras, donde se exploró la información de este material, de acuerdo al uso que tiene, sus características, los aspectos positivos y negativos que aporta a un aprendizaje de un nuevo idioma y los componentes que lo conforman.

Por otra parte, la información de las actividades se organizó siguiendo el vocabulario básico en inglés, luego se procedió con la estructuración de esta, seguido del diseño de las actividades de la sopa de letras utilizando las barras de herramientas que tiene Word.

A continuación, se muestran las categorías creadas para el material didáctico; **animals, fruits, verb “to be”, adjectives, verbs, body parts, members of the family, numbers, seasons of the year, weather vocabulary, classroom objects, days of the week, months of the year, clothing, prepositions of place, adverbs of frequency, prepositions AT, IN, ON and shops and services in a city.**

1.- Marco teórico

1.1.- Material didáctico

En un material didáctico el objetivo principal es donde se reúnen medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje de un tema que utiliza un docente para poder impartir una clase. Generalmente se utiliza dentro del ambiente educativo para facilitar el proceso de, habilidades, actitudes y motivación de algo que se está aprendiendo.

Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen una condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que apoyan al maestro en su profesión de guía, de igual manera él tiene la posibilidad de adaptación en cualquier circunstancia (Alarcon, 1833).

La importancia del material didáctico radica en la influencia de los estímulos a los órganos sensoriales que ejercen en quien aprende, es decir, lo que conecta con el objetivo de aprendizaje, ya sea directamente o proporcionando una sensación indirecta. En otras palabras, se puede decir que son, los medios o recursos que sirven para aplicar la técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje determinado, entendiéndose por método de aprendizaje el modo, camino o conjuntos de reglas que se utiliza para tener un cambio en el comportamiento de quien aprende y de esta forma que potencie o mejore su nivel de competencia a fin de desempeñar una función (Muñoz, 2012).

Según Flores (2017) piensa que es fundamental incluir elementos en el material didáctico que faciliten un tipo concreto de aprendizaje, de modo que resulte en una buena experiencia de aprendizaje. Se puede categorizar el material didáctico según diversos

criterios para lograr el objetivo. Unas de las funciones que tiene es la que desempeña, y a continuación se presentan las opciones:

- **Orientación:** Durante la educación, los alumnos requieren algo más que solo una lista de materias. Por eso es necesario un material didáctico que apunte en la dirección más adecuada a cada paso del aprendizaje.
- **Simulación:** Es importante situar al estudiante en diferentes realidades para que entienda los contenidos por medio de la abstracción y no los considere cosas distantes, aunque se trate de una serie de herramientas que ayudan al alumno a adquirir los conocimientos, más que una flecha que señale el camino.
- **Actividades para desarrollar las habilidades:** Contar con un camino establecido, la representación ideal para llevar en conjunto las situaciones teóricas y la orientación para asimilar los conceptos de forma óptima, es crucial poner en práctica todo a través de ejercicios elaborados por expertos en educación. Esto indica que no se trata de ideas individuales o caprichosas, sino que han sido cuidadosamente diseñadas para fortalecer el proceso de aprendizaje.
- **Motivación:** Sin importar la calidad del material o la experiencia que los docentes tengan, el material siempre deberá lograr que el estudiante se interese en la temática, que lo impulse a sumergirse a profundidad, y que además permita que se conozca a sí mismo.
- **Evaluación:** Esta parte del material didáctico es lo menos atractiva para el mundo, ya que su resultado suele influir directamente en su estatus del Centro educativo y si es negativo puede manchar su historial. Debido a esto, es crucial que los profesores se esfuercen por transformar la evaluación en una herramienta de crecimiento en lugar de un obstáculo. El docente debe demostrar habilidades con

sus recursos pedagógicos, al mismo tiempo que brinda la oportunidad al alumno de expresar sus propias opiniones, lo cual resulta beneficioso para ambas partes.

Para Aparici R. (1968) el material educativo se emplea para promover el crecimiento de las habilidades de los estudiantes y mejorar sus actitudes hacia el aprendizaje, utilizando el lenguaje oral y escrito, la creatividad, la interacción social, el autoconocimiento y la empatía. Por esto el propósito del uso de los materiales didácticos ha ido cumpliendo una creciente importancia en la educación.

1.2.- Recurso didáctico

Los recursos didácticos son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso de enseñanza y aprendizaje que suelen ser empleados por los docentes como una forma de contemplar o de hacer más eficientes sus labores.

Según el autor Ballesta (1965) no existe un concepto extracto y universal respecto a que cosa es y qué no es un recurso didáctico. En términos generales, cualquier objeto puede ser considerado material educativo si ayuda en el proceso de enseñanza o se ajusta a las necesidades de ciertos estudiantes. Por ejemplo, ciertos recursos facilitarán un aprendizaje significativo con gran participación del estudiante, mientras que otros solo serán utilizados como herramientas de comunicación para el docente o como material de apoyo.

1.2.1. Funciones de los recursos didácticos

Según Bautista (1991) existen diversas funciones específicas de los recursos didácticos, las cuales pueden ser numerosas y pueden ser resumidas en:

- Brindar orientación: especialmente en temas complicados, sugiriendo vías diferentes de aprendizaje.

- Simular situaciones o eventos: Para muestra en un ambiente controlado como ocurren en la vida real.
- Motivar al aprendizaje: o sea, motivar al estudiante para que se interese por el aprendizaje.
- Evaluar el desempeño del alumno: calificar el rendimiento del estudiante en un tema específico o en la materia en general, con el fin de determinar cuánto ha aprendido.

Los materiales educativos son esenciales en todo sistema de enseñanza, por un lado ayudan a impulsar la difusión de conocimientos y a permitir que esta se lleve a cabo de diversas maneras y estructuras, lo cual es crucial dado que todas las personas aprenden de forma similar. Sin embargo, suelen incorporar a la enseñanza recursos técnicos y tecnológicos más modernos, lo cual permite la actualización de la enseñanza, permitiendo nuevas dinámicas y experiencias académicas (Cacheiro, 2011).

Cabe resaltar que los recursos didácticos se suelen utilizar como instrumentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los recursos pueden ser materiales con creatividad para que los niños puedan concentrarse y despertar el interés por la materia o asignatura correspondiente, en este caso ayuda en aprender un nuevo idioma, se pueden utilizar diferentes tipos de materiales que pueden ser impresos, utilizar algún pizarrón, medios didácticos informáticos, soportes físicos, que van a facilitar al docente para desarrollar su enseñanza en el aula.

Tampoco existe mucha conciencia en la conceptualización de estos, por su parte el autor Sacristán (1981) señala que, si consideramos a los de todo tipo, desde materiales del entorno a cualquier recurso audio visual, ordenadores, según este autor, un instrumento educativo es todo recurso o herramienta que se emplea comúnmente en la transmisión de información entre individuos.

Según el estudio de Palomares (2011) dice que los recursos didácticos no tiene valor por si solos, pero se vuelven justificados al ser integrados de manera adecuada en el proceso educativo, el cual debe ser compatible con otros contextos más amplios, ya que generan un gran interés en los estudiantes, proporcionando experiencia real que se obtienen mediante materiales y medios que estimulan la actividad por parte de los alumnos, desarrollando continuidad del pensamiento y contribuyendo el aumento de los significados.

1.3.- Herramientas didácticas

Uno de los factores más relevantes son las herramientas didácticas, las cuales constituyen un conjunto de actividades, materiales y recursos tecnológicos que el maestro utiliza para facilitar el aprendizaje en sus alumnos. Se trata de actividades que funcionan para desarrollar y organizar una actividad que marcan la dirección hacia el logro de objetivos específicos de aprendizaje y en base a la experiencia del docente, una de las metas en la educación es ayudar al alumno a desarrollar habilidades del pensamiento que ayudaría mucho a la vida diaria.

A partir de las nuevas investigaciones sobre la forma en la que los niños aprenden y las diferentes vías que existen para acceder al aprendizaje, las herramientas didácticas se han multiplicado a favor de dar respuesta a los diferentes estilos de aprendizaje. Las teorías actuales sobre la inteligencia han motivado a los expertos en educación a explorar diferentes enfoques para que los estudiantes logren sus metas de aprendizaje y desarrollo de habilidades diversas (Gavilán., 2013).

Según el ITESM (2000) para ser congruentes con el modelo educativo regido por competencias, se espera que con relación al alumno las herramientas didácticas deban:

- Promover la participación en el proceso de construcción de conocimientos quiere decir, que el estudiante sea capaz de relacionar y analizar el conocimiento obtenido con otro, con el fin de comparar contenido y la obtención de conclusiones.
- Estimular a un aprendizaje amplio y profundo de los conocimientos, quiere decir que permiten la constante relación activa entre los temas de la materia y el interés de los alumnos.
- Fomentar competencias, mentalidades y principios en los estudiantes.
- Fomentar el desarrollo del aprendizaje colaborativo por medio de interacciones grupales, entre estudiantes de otras materias, o campos de estudio.
- Promover un nuevo papel para el docente, el de facilitador del aprendizaje para que el alumno sea activo del conocimiento, que lo adquiera, lo construya y con ello el alumno tenga una mayor responsabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Otorgar al alumno un mayor desarrollo de su autonomía, en el sentido de incrementar su capacidad de la toma de decisiones y responsabilidades en las evaluaciones de su aprendizaje en la materia.

En este sentido, las herramientas didácticas llegan a establecerse como instrumentos facilitadores en el desarrollo de habilidades mediante una forma planeada con el fin de que el alumno pueda realizar el autoaprendizaje de un nuevo conocimiento de un idioma.

El autor Demetry (2012) menciona que la experiencia ha demostrado que mientras las herramientas sean planeadas, bien dirigidas y enfocadas, no habrá herramientas defectuosas; es decir, que cualquier técnica didáctica puede ser efectiva si se utiliza correctamente.

Por otro lado, en la selección de las herramientas didácticas cabe destacar que no de todas sirven por igual a todos los estudiantes, puesto que habrá algunas más pertinentes que otras. En este caso el ITESM (2000) señala que dicha elección dependerá del campo disciplinar, del área de conocimiento de la materia o bien del nivel de formación de los estudiantes.

1.3.1.-Ejemplos de herramientas didácticas

Según Guido (2021) los recursos didácticos son diversos materiales utilizados por los profesores para mejorar la dinámica y la pedagogía en la enseñanza, también conocidos como herramientas didácticas, que pueden ser de diferentes tipos: material, intelectual, humano, social o cultural. Los ejemplos de herramientas de aprendizaje es brindar variedad con la que nutrir el aprendizaje y desarrollar técnicas que optimicen el proceso continuo que implica aprender y las subdivide así:

- **Chats:** El chat académico como una herramienta sincrónica que propicia el aprendizaje activo en ámbitos educativos, de tal forma que el alumnado se implica plenamente en la construcción de su propio conocimiento. Desde el punto de vista de la comunicación, es crucial destacar que en un chat académico los participantes pueden aprender juntos sin estar juntos físicamente presentes en el mismo lugar.
- **Blogs:** Este es definido por las personas participantes como un recurso didáctico innovador que resulta útil como fuente de información y aprendizaje, al mismo tiempo que permite un tratamiento más entretenido y ameno de los contenidos. en este sentido, destacan el interés, la educación y la relevancia de los temas tratados.
- **Conferencias en línea:** El uso de esta herramienta tecnológica en los procesos de aprendizaje permite obtener una mayor interactividad entre profesores y

estudiantes sin que el tiempo y el espacio supongan un problema de la misma manera, la video conferencia, al ser una forma de comunicación en directo con voz y video, ayuda a reducir la falta de participación del estudiante en este método de aprendizaje.

- **Correo electrónico:** Es una de las herramientas de comunicación más utilizadas en la sociedad como medio de interacción entre las personas, dentro del entorno de educación en línea, el correo electrónico es ampliamente empleado y común dado que es la única vía para la comunicación y el contacto entre profesores y estudiantes.
- **Wikis:** Es una herramienta didáctica tecnológica -asincrónica que brinda un espacio editable en la repara todos los miembros que deseen conformar una comunidad virtual, además es una herramienta tecnológica innovadora, el aprendizaje es colaborativo y cooperativo, compartiéndose la información.
- **Foro de discusión:** Como herramienta de innovación docente es útil para la adquisición de conocimientos o la actualización de los mismos a través de la realización de búsquedas bibliográficas y para desarrollar la capacidad de síntesis y priorización de los estudiantes, lo que favorece su autoaprendizaje.
- **Crucigrama:** Represento una herramienta didáctica eficaz y valiosa para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de contenidos matemáticos y así promover el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios.
- **Sopa de letras:** Es un recurso entretenido y divertido, facilita a los estudiantes la enseñanza, incrementa la habilidad de identificación de cierto vocabulario estudiado, desarrolla o mejora la percepción de búsqueda de palabras o frases en forma vertical, horizontal y en forma inversa.
- **El uso de los videojuegos:** En esta nueva era del siglo XXI, cuando las sociedades están en constante cambio, la educación es el pilar para desarrollar no

solo, los conocimientos básicos y los instrumentos de cada una de las áreas del saber, sino también en las habilidades que capaciten a la persona para desenvolverse en un mundo globalizado, en el que la socialización son herramientas fundamentales, los juegos de video han pasado de ser simplemente un elemento de distracción para convertirse en valiosas herramientas fundamentales.

1.3.2.- Diseño y elaboración de una herramienta didáctica en la enseñanza del idioma inglés

El diseño y elaboración de una herramienta didáctica son importantes en la educación infantil, ya que ayudan en el proceso de aprendizaje y enseñanza, por medio del cual los alumnos pueden aprender y para los docentes le sirve para que sus clases sean divertidas y dinámicas.

En este sentido, es importante tener en cuenta una serie de elementos convergentes al aprendizaje en sí y que están respaldados científicamente y que desde el diseño universal para el aprendizaje se estructuran desde las redes neuronales, conformando las bases fundamentales del aprendizaje (Meyer, 2014):

- ❖ Redes afectivas: es el componente efectivo del aprendizaje, es decir, el porqué. Su objetivo es que los estudiantes estén motivados y participen activamente.
- ❖ Redes de conocimiento: se agrupan los elementos del componente perceptivo y de procesamiento de la información del aprendizaje. Su objetivo es ofrecer diversas formas de representación para que el alumnado use los recursos para apoyar su aprendizaje.

- ❖ **Redes estratégicas:** se recogen los componentes relacionados al aprendizaje, facilitando formas variadas de acción y expresión para que los estudiantes se orienten en el logro de sus metas.

Dichas redes están organizadas de un modo más detallado y relevante teniendo en cuenta la forma en la que se produce el aprendizaje.

1.3.3.- Importancia de las herramientas didácticas en la enseñanza del inglés

La utilización de las herramientas didácticas en la enseñanza del inglés como idioma extranjero puede ser una de las estrategias fundamentales y significativas que el docente debería implementar en su aula de clase con el objetivo de facilitar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Así, hoy en día gracias a la tecnología podemos encontrar una gran variedad de recursos y materiales que contribuyen considerablemente a los mencionados procesos. Sin embargo, debemos destacar la valiosa importancia de aquellos materiales que son diseñados y elaborados por el profesor y por los mismos estudiantes haciendo de ellos una experiencia de aprendizaje y enseñanza enriquecedora y novedosa, adaptada a las necesidades del contexto educativo (Flores, 2017).

Como señala Martin Peris (2015) “una lengua se aprende usándola”, el concepto de uso de la lengua es inseparable del concepto de lengua presentada en textos. Desde este punto de vista la importancia de los materiales entornos de enseñanza de idiomas y culturas.

El idioma inglés inicio desde hace décadas un proceso de expansión adherido a fenómeno conocido mundialmente como globalización. El número de personas que aprenden a hablar este idioma está aumentando constantemente, así como la cantidad de personas que necesitan saberlo para conseguir trabajo. Las maestras e investigadoras

Argentinas Biava y Segura (2010) sostienen que utilizar un idioma extranjero, especialmente el inglés, ya no es un privilegio sino una necesidad en varios sectores productivos.

1.3.4.- Uso y función de las herramientas didácticas

El uso de la herramienta didáctica se le conoce a cualquier objeto que se encuentre al alcance de los estudiantes y que le permita aprender algún concepto. Las herramientas didácticas son comúnmente utilizadas por cualquier docente con el único objetivo de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y pedagógico.

La didáctica general permite una comprensión integral de los recursos pedagógicos básicos en la planificación de la enseñanza y del aprendizaje, y la didáctica especial puntualiza en la creación de estrategias específicas para optimizar este proceso.

Las herramientas didácticas deben cumplir con las funciones básicas, como por ejemplo motivar, facilitar el desarrollo de las clases también se deben de tomar en cuenta al grupo que va dirigido con la finalidad que ese recurso realmente sea de utilidad (Díaz Lucea, 1996).

1.4.- Tabla comparativa del material didáctico, recursos y herramientas didácticas

	Material didáctico	Recursos didácticos	Herramientas didácticas
Definiciones	Hace referencia a los instrumentos y métodos que ayudan en la instrucción y la educación en un entorno educativo, favoreciendo la participación de los sentidos para lograr una comprensión sencilla de ideas, capacidades y actitudes. (2021).	Según Morales, P (2012), se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Son todo tipo de material de los que hace uso el docente, con el único objetivo de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y pedagógico (Entwistle, 1998).
Funciones	La función que tiene en el desarrollo de las habilidades es leer y escribir.	Los recursos didácticos cumplen funciones como proporcionar información, lograr objetivos, orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje y estimular a los estudiantes.	Tiene como función de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y pedagógico.

El material didáctico, los recursos didácticos y las herramientas didácticas, son medios que utilizan los docentes facilitando la enseñanza y aprendizaje de los alumnos y juntas tienen como función de tener un desarrollo en las habilidades del estudiante, un recurso es cualquier material o medio que se utiliza para enseñar como una cartulina, pizarrón, fichas bibliográficas, páginas web etc.; la herramienta didáctica es la que se encarga de que el aprendizaje sea dinámico y la sopa de letras es una herramienta didáctica que ayuda a que el estudiante se motive al aprender un idioma nuevo a través de las actividades que se realizan.

1.5.- Actividades lúdicas

A lo largo de la historia, las expresiones lúdicas han favorecido a los seres humanos, pero también se observan comportamientos lúdicos en otras especies.

Es probable que, desde tiempos prehistóricos el ser humano haya jugado y buscado potenciar su creatividad a través del juego. Los estudios han comprobado que el juego estimula el pensamiento creativo, la resolución de problemas, la capacidad de manejar tensiones y ansiedades, la adquisición de nuevos conocimientos, la mejora del comportamiento, el aumento de la autoestima, el manejo de herramientas y el desarrollo del lenguaje, igualmente el juego es esencial para la educación de los estudiantes en su relación con los demás (Morales, 2013).

Las diversas formas de entretenimiento incluyen juegos de mesa, tradicionales, videojuegos y actividades artísticas, y manuales individuales o en grupo. Según Gladis Esther Caballero-Calderón (2021) menciona que la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva: aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. En los más pequeños este tipo de actividades, los juegos

promueven la aceleración del lenguaje, promueve el ingenio, desarrolla el espíritu de observación, la voluntad y la paciencia.

El juego es una herramienta efectiva en la promoción de un aprendizaje con significado. El juego es una forma de experimentar la vida diaria, es decir, disfrutar y apreciar lo que sucede al percibirlo como una fuente de placer físico, espiritual o mental. Jugar al desarrollo de habilidades, relaciones y sentido del humor, además de fomentar la motivación en el aprendizaje de los niños. Integrar juegos en el salón de clases se vuelve una herramienta estratégica para brindar aprendizajes significativos a los niños en entornos agradables de forma atractiva y natural fomentando el desarrollo de habilidades (Guzmán D., 2017).

1.6.- Sopa de letras

Pedro Ocón de Oro, fue creador e inventor de numerosos pasatiempos en la lengua española, nació en 1932 en Madrid, España y falleció el 27 de junio del año 1999, con más de 120 pasatiempos entre los que destacan oconograma, cuadrograma, transfusión de letras, crucigrama blanco y sopa de letras.

La sopa de letras es un pasatiempo inventado por Pedro Ocón de oro, que consiste en una cuadrícula u otra forma geométrica rellenas con diferentes letras para formar palabras enlazadas, las palabras pueden estar dispuestas en distintas direcciones: horizontal, vertical o diagonal, tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, de arriba abajo o de abajo arriba, en el juego se proporcionan instrucciones y pistas para encontrarlas y a veces se presenta un listado de palabras a buscar.

Las palabras al encontrarse pueden englobar dentro de una temática concreta, el juego trata de entre más lees más se encuentra lo que buscamos no importa lo que sea,

lo encontramos. Tiene filas y columnas entrelazadas, donde cada celda se encuentra una letra que al unirla con una o más celdas forman una palabra de un tema en específico.

Es una estrategia de aprendizaje interactiva en la cual debe tener un objetivo al complementar la sopa de letras, proporcionando información relevante sobre un tema en estudio. La sopa de letras es útil para aquellos que quieran mejorar su capacidad de observar e identificar vocabulario específico relacionado con la materia estudiada.

La sopa de letras es un pasatiempo tranquilo en el que se requiere paciencia y concentración, puede ser una alternativa para favorecer la atención y concentración de los niños y adultos, como herramienta de aprendizaje, una sopa de letras ayuda a mejorar el vocabulario, la ortografía y las habilidades de reconocimiento de patrones. Además, debes tener en cuenta la edad y la capacidad de aprendizaje de tus alumnos, jugar es una manera entretenida de disfrutar el tiempo, mezclar estas dos áreas puede representar un desafío (Donato, 1997) .

Entre la amplia gama de juegos que podemos preparar para las personas que están aprendiendo un idioma, el más versátil es la sopa de letras, que podemos utilizar para facilitar el aprendizaje de las diferentes actividades ya que se trata de una actividad sumamente motivadora que gusta mucho a los niños y adultos por ello da muy buen resultado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. La sopa de letras es un recurso didáctico muy interesante, tanto para los alumnos de básica primaria como para los de básica secundaria y también para personas mayores de edad que quieren utilizar su rato libre poniendo en práctica esta actividad (Decroly, 2002).

1.6.1.- Uso de la sopa de letras

De acuerdo con Sos Rochera y María Ángeles (2003) las sopas de letras pueden utilizarse en los siguientes casos como:

- **Actividad inicial** con el fin que el estudiante se familiarice con los temas de la unidad didáctica, nos ayuda a evaluar el nivel de conocimientos previos de los alumnos. Antes de iniciar una nueva sección, es fundamental conocer el nivel de comprensión que poseen nuestros estudiantes en relación con el tema, con la información que obtenemos, podremos determinar el nivel ideal para que los estudiantes no se vean abrumados al iniciar un nuevo tema, evitando que sea demasiado avanzado. Además, logramos incentivarlos para abordar el tema con entusiasmo, ya que al ver las palabras van despertando curiosidades y consultan su significado. En clase, es posible utilizar las palabras de la sopa de letras para dar ejemplos o contexto al explicar el tema, se puede crear una sopa de letras con las palabras clave del tema para facilitar su recuerdo cuando vuelvan a surgir.
- **Actividad de repaso.** Ayuda a los estudiantes a recordar mejor el vocabulario con mayor facilidad las palabras clave de la temática trabajada en clase.
- **Actividad de refuerzo.** Son un excelente ejercicio para que los alumnos que lo necesiten consigan alcanzar los objetivos iniciales marcados y también para alumnos con necesidades educativas especiales, por lo que constituyen una herramienta de atención a la diversidad excelente. Porque adicionalmente permite relacionar las palabras encontradas en las sopas de letras con las temáticas lo que mejora la capacidad de aprendizaje y retención de la información aprendida de los estudiantes.
- **Actividad integradora.** También podemos utilizar este tipo de actividad como material didáctico dirigido al alumnado inmigrante que resolviendo este tipo de actividades se familiariza con conceptos tecnológicos a la vez que le permite aprender vocabulario. Porque además permite que los estudiantes relacionen el nuevo léxico con el que poseen de su propia lengua, lo que les permite mejorar

sus habilidades comunicativas en cuanto a lectura y escritura de forma más dinámica, activa y atractiva para ellos.

1.6.2.- Casos de aplicación de la sopa de letras

Caso número 1

La Institución Educativa Técnico Industrial Antonio Prieto (sede Camilo Torres Restrepo) está ubicada en el Barrio Camilo Torres, zona urbana del municipio de Sincelejo-Sucre en el país de Colombia.

En esta institución escolar específicamente en el grado segundo A de básica primaria, los estudiantes muestran dificultades en el manejo de un léxico variado y extenso, manifestándolo a través de la falta de interés hacia las actividades que requieran leer, escribir, escuchar y hablar, se les dificulta identificar palabras complejas, solo son capaces de diferenciar sonidos expresados con claridad, no son hábiles para comprender palabras de más de tres sílabas, la mayoría no produce ningún tipo de palabra escrita, no utilizan sinónimos, antónimos, verbos, artículos, adjetivos y muy pocos sustantivos (singulares y plurales), no hacen diferencia en las letras s, c y z en las palabras, confunden la b y la v, invierten las letras b y d, p y q, e incluso no reconocen las vocales ni las consonantes.

Adicionalmente, a este hecho observable, se pudo analizar de manera directa el nivel de manejo del léxico de los estudiantes de la Institución Educativa Técnico Industrial Antonio Prieto sede Camilo Torres, en el grado segundo A de básica primaria, por medio de unas pruebas de diagnóstico que se realizaron a 20 estudiantes.

Por lo tanto, el nivel de manejo del léxico en Lengua Castellana y en Ciencias Naturales, en el cual se encuentran los estudiantes no les permite entender y comprender la lectura, poder escribir correctamente y hablar con propiedad.

En el presente estudio se tomó como población a los 128 estudiantes de la jornada matinal y vespertina del grado segundo de básica primaria, de la Institución Educativa Técnico Industrial Antonio Prieto de la ciudad de Sincelejo. Entre los cuales 77 son masculino y 51 femenino; entre las edades de 7 a 12 años y pertenecen al nivel socioeconómico bajo de la ciudad de Sincelejo por lo que se realizaron grupos de estudiantes de forma aleatoria y fueron medidos bajo los mismos parámetros de la investigación.

La muestra estuvo integrada por 20 estudiantes del grado 2º A de ambos sexos, de los cuales 6 son niñas y 14 niños, entre los 7 y 12 años cuyos criterios de inclusión fueron estudiantes con menos desarrollo de léxico en Lengua Castellana y Ciencias Naturales.

En esta investigación se usó la sopa de letras que permite desarrollar no solo el léxico, sino que también es una actividad de refuerzo y de repaso para las temáticas siguientes: en Lengua Castellana; el uso de la coma, del punto, del punto y coma, de los sustantivos comunes, propios, de número y de género, para antónimos y sinónimos. En Ciencias Naturales se usó para las plantas y sus partes, para la fotosíntesis, animales, sus usos y categorizaciones.

Los estudiantes de segundo grado de básica primaria, de la Institución Educativa Técnico Industrial Antonio Prieto sede Camilo Torres Restrepo presentan un nivel de vocabulario deficiente para su edad, debido a que carecen de variedad y complejidad en su lenguaje, carecen el vocabulario necesario para aprender en las materias de ciencias

naturales y lengua castellana, aunque se ha iniciado la utilización de sopa de letras como método para ampliar su léxico en dichas asignaturas. Se descubrió que la estrategia facilitaba de forma sencilla, efectiva y eficaz el vocabulario utilizado en las distintas sesiones de clase abordando diversas temáticas.

En Ciencias Naturales logró el desarrollo de un vocabulario más amplio con relación a las plantas y sus partes, los animales y sus diferentes usos y clasificaciones. En el caso de la Lengua Castellana esta estrategia ayudó a que los estudiantes lograran no solo desarrollar vocabulario o léxico, sino que al mismo tiempo permitió afianzar los conocimientos en el uso de las reglas ortográficas relacionadas con el uso de; el punto, el punto y coma y la coma en la misma estrategia.

Como resultado final es que las sopas de letras impulsaron una buena estrategia para desarrollar el léxico de los estudiantes de 2º grado de básica primaria, ya que arrojó resultados positivos, es decir que esta estrategia funciona en la medida que se relacione con los contenidos de las clases y sus temáticas.

Caso número 2

En el departamento de Microbiología y Parasitología de la Facultad de Farmacia, en la Universidad de Alcalá de la ciudad de Alcalá de Henares, ubicado en España se desarrolló por once años una práctica dirigida por una profesora de Parasitología. Tal práctica consistió en valorar el interés pedagógico que ha suscitado la incorporación de diferentes recursos didácticos. Con el paso del tiempo, se han reconocido las ventajas de usar crucigramas, sopa de letras y materiales audiovisuales para enseñar parasitología en la universidad adaptándose a las necesidades de los estudiantes y a los avances

tecnológicos de la sociedad, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de la Licenciatura de Farmacia de la Universidad de Alcalá.

En esta situación se detalla la práctica que se lleva a cabo al enseñar la asignatura optativa de primer ciclo de la licenciatura de farmacia, parasitología sanitaria, durante el cuatrimestre del segundo semestre.

Es una asignatura optativa de 4.5 créditos, que se lleva impartiendo en el segundo cuatrimestre ininterrumpidamente en la Universidad de Alcalá desde el curso académico 1998/1999, y en la que solo hay una profesora de prácticas.

La media de alumnos a lo largo de todos estos años ha sido de unos 90 alumnos / curso y, pese a que el esquema del desarrollo de las prácticas de laboratorio es el mismo, los materiales utilizados a lo largo de los años han crecido y variado según las necesidades, tanto de la evolución de los grupos como de la técnica.

Estas prácticas duran cinco días y se imparten en horario de 15:00-18:00h, en los laboratorios se trabaja en grupos de 25 a 30 personas, cada una con su propio material para trabajar cómodamente. Todos los alumnos disponen de un guion de prácticas que les permite desarrollar la práctica de manera autónoma, aunque previo al desarrollo de estas, los estudiantes son provistos de una breve explicación de 15 a 20 minutos que abarca los conceptos básicos que deben conocer.

El tema central de las prácticas es identificar parásitos en distintas muestras de alimentos consumidos por humanos: agua, y verduras, pescados/mariscos y carne.

Finalmente existe una práctica dedicada al ensayo “in vitro” de diferentes fármacos antiparasitarios realizada sobre nematodos parásitos vivos. Los estudiantes tienen a su disposición un atlas virtual de parasitología en el aula para consultas.

En todos los casos al final de cada práctica, en su guion, disponen de una página de observaciones realizadas en las que anotan tanto el trabajo realizado como las conclusiones obtenidas de cada una. Se revisa el cuaderno de prácticas para reducir

errores conceptuales antes del examen y al terminar, los alumnos deben responder cinco preguntas para aprobar.

El primer elemento que se introdujo, casi al inicio de la práctica fueron crucigramas y sopas de letras en papel personalizados por temas de trabajo, mencionando que para la elaboración de estos no se utilizó ningún programa informático, sino tan solo una plantilla Word en blanco y el diccionario de la Real Academia de la Lengua Español.

En cada situación el material es adaptado individualmente para cada práctica y se emplea durante la incubación de las experiencias en el laboratorio, que en muchos casos es de hasta 20 minutos, y tiene una doble finalidad: que los alumnos no pierdan el hilo conductor de la misma y que fijen los conceptos básicos que es necesario que aprendan.

Todos los ejercicios que se realizan en formato de sopa de letras (definiciones y búsqueda) y de crucigramas, siguen el mismo esquema básico de presentación, consistente en la exposición de una serie de definiciones que deben ser resueltas, para lo cual los alumnos pueden trabajar tanto de forma individual como en pequeños grupos (dos / tres personas) sin necesidad de grandes espacios, ni de una gran inversión de tiempo, utilizando diferentes fuentes virtuales.

Desde el curso académico 2005/2006, se introducen los crucigramas y las sopas de letras con definiciones y a partir del curso académico 2007/2008, se introducen los DVD y los pequeños videos didácticos que complementan la explicación práctica. En este sentido, el 97% de los alumnos ha considerado la utilización de crucigramas y sopas de letras como un aporte fundamental para el aprendizaje de los conceptos básicos de las prácticas, el 100% de los encuestados valora que tanto el empleo de los DVD didácticos como el uso de pequeños videos es un apoyo muy importante en el aprendizaje práctico de la asignatura, pues consideran que aprenden mejor con imágenes y, aunque existían discrepancias en cuanto a la utilización de los mismos en la explicación anterior (98.57%)

o posterior (1,43%) a la realización de la práctica, los datos obtenidos no dejan opción a la duda.

Ejemplo

Instrucciones: Encuentra las palabras relacionadas con el medio ambiente.

L	F	R	I	O	M	E
B	G	V	N	A	L	L
E	L	A	G	U	A	E
R	A	P	U	P	A	E
I	O	H	A	R	I	M
A	M	D	B	O	V	T
L	U	O	K	K	U	U
R	L	N	A	S	L	S
A	P	D	S	O	L	O

- LLUVIA
- FRIO
- AIRE
- AGUA
- ÁRBOL
- SOL

1.6.3.- Aspectos positivos y negativos

Cualquier persona que está aprendiendo un idioma puede beneficiarse jugando con las sopas de letras, a través del descubrimiento y el ordenamiento de cada palabra del idioma que está estudiando. De esta manera, estos pasatiempos se vuelven un estímulo eficaz para instruir a los niños en un idioma. Su vivencia será más atractiva y agradable, al mismo tiempo que enseñará el vocabulario y repasará las letras del abecedario en cualquier idioma.

También tienen beneficios para una terapia efectiva, esta actividad utilizada en forma regular puede prevenir el riesgo de deterioro cognitivo; así mismo, impulsarán la memoria visual y la atención. Para los niños, es una terapia efectiva, para que ellos tengan un buen aprendizaje en la materia (Martínez, 1999).

El autor Torres (2004) menciona que cuando más activo está el cerebro más mielina producen las células neuronales, esto permite que la transmisión entre neuronas sea más ágil y rápida; por lo tanto, se obtendrá la generación eficiente de argumentos espontáneos. De igual manera, enseña a deletrear correctamente. El aumento de la fluidez lingüística es uno de los principales aspectos positivos de jugar la Sopa de Letras, pero este no se limita solamente al aprendizaje de nuevas palabras. Es crucial también saber deletrearlas con precisión, ya que se requiere examinar detenidamente las letras en el tablero y recordar el orden en que aparecen las palabras.

Por otro lado, ayuda a mejorar la concentración, lo cual es algo que se necesita entrenamiento diario, es una de las capacidades más importantes en el día a día. Tener enfoque no es el único elemento necesario para poder ganar un juego de Sopa de Letras. También hay que ser persistentes y tener paciencia para analizar la rejilla cuidadosamente, por lo que esta actividad trabaja en esas dos cualidades.

El uso de sopas de letras obliga a que el cerebro haga constantes análisis sistemáticos para, por ejemplo, buscar una letra específica o patrones en las palabras, por lo que mantiene al cerebro en constante actividad.

Es terapéutico y relajante, al obligar el cerebro a concentrarse completamente en esta actividad, previene que la mente se enfoque en problemas o ideas negativas, esto contribuye a disminuir la sensación de ansiedad y estrés y podría incluso hacer que los desafíos posteriores parezcan menos complejos. Es una oportunidad para reforzar los lazos entre adultos y niños puesto que este es un juego casual clásico que puede ser jugado por personas de todas las edades; incluso los niños que solo ahora aprenden las letras y conocen sus primeras palabras logran divertirse con este juego (Moyles, 1999).

Los aspectos negativos en la sopa de letras se relacionan de la siguiente manera:

- Algunas veces son muy tediosos.
- Ya encontradas las palabras no puede volver a utilizarse por la misma persona.
- Es utilizado para niños o personas que pueden leer.
- No definen conceptos de las palabras encontradas.

1.6.4.- Procedimiento para elaborar una sopa de letras

Los materiales para realizar la sopa de letras son:

- Hoja.
- Título o tema de la sopa de letras.

Los pasos para crear una sopa de letras serían:

- Dibujar en una hoja de papel la distribución de las palabras que queremos que aparezcan en la sopa de letras.
- Crear una nueva actividad del tipo sopa de letras.

- Indicar el número de filas y columnas de la sopa. El máximo son 10 filas y 21 columnas.
- Escribir las palabras escondidas en la ventana, dejando el resto de los caracteres con los asteriscos.
- Escribir en el apartado palabras escondidas junto a las imágenes, la lista de palabras que se han camuflajeado en la ventana.
- Opcionalmente el producto de filas por columnas debe ser igual al número de palabras escondidas.

En cada una de las actividades debe de llevar el orden de:

- Título/tema.
- Instrucciones.
- Cuadro de sopa de letras
- Lista de palabras que se buscaran
- Imágenes

Referencias documentales

(23 de octubre de 2021). Obtenido de www.slideshare.net

Alarcon, P. A. (1833). *Material didáctico*.

Aparici R., Garcia, A. (1968). *El material didáctico*. IEP.

Ballesta, J. (1965). *Funcion didáctica de los materiales*. IEP.

Bautista. (1991). *Usos de medios didácticos para el profesor*. IEP.

Biava, M. L. y Segura, A. L. (2010). *¿Por que es importante saber el idioma ingles?*.

<http://www.cepjuanxxiii.edu.ar/wpcontent/uploads/2010/07/por-que-es-importante-saber-ingles.pdf>.

Cacheiro, M. (01. de 07. de 2011). *Revistas de medios y educación*. Obtenido de

Obtenido de revistas de medios y educación.:

<http://acdc.sav.us.es./pixelbit/images/stories/p39/06.pdf>.

Decroly, O. y. (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*.

Madrid, España.

Demetry, A. (2012). *Alumno-docente*. IEP.

Díaz Lucea, J. (1996). *Los recursos y materiales didácticos en educación física*.

Donato, F. (05 de 08 de 1997). *Biopasatiempo. Sopa de letras*. Obtenido de Sopa de

letras: https://www.canva.com/es_mx/crear/sopa-letras/

Dra. Margarita Amestoy de Sanchez. (1990).

Entwistle, N. (1998). *La comprension del aprendizaje en el aula*. Barcelona. Paidós/MEC.

- Flores, T. (2017). *Elaboración de material didáctico para la enseñanza del inglés en primaria*.
- Fortea Bagán, M. (2009). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias*.
- Frade, L. (23 de Noviembre. de 2009). *Diseño de una herramienta didáctica en la educación*. Obtenido de <http://blognormaldiseñodeunaherramientadidacticaenlaeducacion>.
- Gavilán. (2013). *Diseño de herramientas didácticas*. IEP.
- Gladis Esther Caballero-Calderón I. (2021). *Actividades lúdicas para el aprendizaje*.
- Gros, B. (22 de Oct de 1997). *Diseños y programas educativos*. Obtenido de <http://conceptodefinicion.de.didactica.com>.
- Guido Alberto Zambrano-Orellana. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación. *Polo del conocimiento*.
- Guzmán D., y. Z. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica*. Guayaquil, Ecuador.
- ITESM. (2000). *Las técnicas didácticas en el modelo Educativo del Tec de monterrey. Dirección de investigación y desarrollo*. Obtenido de Capacitación en estrategias y técnicas didácticas.: http://www.itesm.mx/va/dide/documentos/infdoc/Est_y_tec.PDF.
- Machado, G. I. (2016). *Funciones didácticas*. Obtenido de <http://es.scribd.com>.
- Martin Peris. (2015).

- Martínez, O. (1999). *El uso de los juegos en la educación*.
- Morales, E. (2013). *Las actividades lúdicas y su influencia en la inteligencia emocional de los estudiantes*. Ambato, Ecuador.
- Morales, P. (2012). *Elaboracion de recursos didácticos*. Tlalnepantla, México.
- Moyles, J. R. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*.
- Muñoz, P. A. (2012). *Elaboracion de material didáctico*. IEP.
- Palomares, A. (2011). *El modelo docente universitario y el uso de nuevas metodologías en la enseñanza, aprendizaje y evaluación*. Obtenido de Revista de educacion, 3.: <http://www.revistaeducacion.educacion.es>.
- Riesco, M. (2008).
- Sacristan, G. (1981). *Recurso didáctico*. IEP.
- Sos Rochera, María angeles. (2003). Recursos Didácticos en la Enseñanza - Aprendizaje de la trgnologia en la ESO. *Las sopas de letras*.
- Torres, C. M. (2004). *El juego: una estrategia importante*. Caracas, Venezuela.

Anexos

ÍNDICE

ANIMALS.....	2
FRUITS.....	3
VERB TO BE.....	4
ADJECTIVES	8
VERBS	10
BODY PARTS.....	13
MEMBERS OF THE FAMILY	15
NUMBERS	18
SEASONS OF THE YEAR	21
WEATHER VOCABULARY	23
CLASSROOM OBJECTS.....	25
DAYS OF THE WEEK.....	27
MONTHS OF THE YEAR.....	28
CLOTHING.....	30
PREPOSITIONS OF PLACE	32
ADVERBS OF FREQUENCY	34
SHOPS AND SERVICES IN A CITY	36

ANIMALS

NAME:.....

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: **DOG**

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



1. HORSE



2. PIG



3. OCTOPUS



4. DOG



5. SNAKE



6. COW



7. ELEPHANT



8. PARROT

FRUITS

NAME:

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: **LEMON**

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



1. PEAR



2. BANANA



3. COCONUT



4. PEACH.



5. ORANGE



6. APPLE



7. STRAWBERRY



8. LEMON

VERB TO BE

NAME.....

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: I AM CHILD

M	I	N	N	T	E	A	I	A	M	A	C	H	I	L	D
A	L	I	M	T	E	P	T	O	R	I	L	U	E	G	I
N	E	I	A	M	A	K	I	D	P	O	L	O	M	L	D
L	E	E	P	S	T	I	S	N	G	E	R	O	T	P	A
H	N	S	H	E	I	S	A	D	A	U	G	H	T	E	R
A	F	T	N	E	N	S	B	J	U	N	N	P	R	I	O
N	T	H	E	Y	A	R	E	B	R	O	T	H	E	R	S
I	M	P	O	R	R	T	A	T	E	T	P	A	L	G	H
O	R	W	M	W	E	A	R	E	P	O	C	T	O	L	S
W	I	H	E	I	S	A	D	A	D	P	O	T	E	S	T

1. I AM A CHILD.



2. HE IS A DAD.



3. SHE IS A DAUGHTER.



4. THEY ARE BROTHERS.



5. I AM A KID.



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

6. THEY ARE GRANDPARENTS.



7. SHE IS A TEACHER.



8. HE IS A DOCTOR .



9. I AM A SINGER.



10. THEY ARE UNCLES.



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

11. SHE IS A GIRL.



12. IT IS A BEAR.



13. SHE IS A DANCER.



14. HE IS A STUDENT.



15. YOU ARE A STUDENT.



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

16. WE ARE DOCTORS.



17. THEY ARE ATHLETES.



18. YOU ARE MY FRIEND



19. WE ARE COUSINS.



20. WE ARE NURSES.



ADJECTIVES

NAME.....

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: **YOUNG**

H	C	L	E	A	N	O	B	A	D
A	S	O	H	A	P	P	Y	L	A
N	O	L	I	I	C	O	L	D	S
D	I	Y	H	T	L	A	E	H	N
S	U	O	H	O	T	M	F	D	E
O	Q	U	I	E	T	L	Y	A	W
M	U	N	E	C	A	O	L	D	T
E	U	G	L	Y	R	G	N	U	H
A	N	G	R	Y	Y	F	U	L	L
M	B	E	A	U	T	I	F	U	L
D	I	R	T	Y	G	R	E	A	T
A	T	T	R	A	C	T	I	V	E

1. YOUNG



11. UGLY



2. BAD



12. HEALTHY



3. BEAUTIFUL



13. NEW



4. QUIET



14. COLD



5. OLD



15. ATTRACTIVE



6. SAD



16. HUNGRY



7. FAT



17. CLEAN



8. FULL



18. DIRTY



9. HOT



19. GREAT



10. HAPPY



20. ANGRY



VERBS

NAME.....

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: LIKE

C	A	L	L	E	D	S	E	A	T	S	O	W	C	W
P	U	O	T	E	L	L	Y	P	T	R	Y	E	O	O
F	L	Y	E	D	L	O	P	D	R	I	N	K	M	R
T	H	E	M	E	A	N	L	L	I	V	E	D	E	K
B	G	L	O	H	Y	T	A	U	M	A	P	G	E	T
E	I	O	N	A	O	N	Y	N	O	L	K	N	O	W
C	V	O	O	V	C	A	N	A	V	O	L	U	M	I
O	E	K	S	E	I	W	A	S	E	R	H	E	A	R
M	L	O	F	E	E	L	I	S	T	A	K	E	S	H
E	S	S	A	Y	O	S	T	A	R	T	E	T	H	E
N	F	I	N	D	E	B	E	L	A	S	K	A	R	S
D	O	S	E	N	M	A	K	E	N	S	E	L	U	N
H	E	L	P	P	H	E	S	H	O	W	I	K	N	O
K	E	E	P	W	I	N	B	E	G	I	N	E	D	L
G	I	D	A	N	C	E	A	N	T	I	T	O	N	E
O	S	I	T	L	O	D	T	H	I	N	K	U	E	A
E	L	C	R	E	A	T	E	E	S	O	L	S	E	V
S	M	I	A	N	L	I	K	E	S	H	E	E	D	E
P	U	T	C	U	T	T	E	T	U	R	N	R	U	S
S	W	I	M	I	N	W	A	L	K	I	N	L	E	T



ASK



BE



BECOME



BEGIN



CALL



CAN



COME



CREATE



DRINK



FLY



FEEL



FIND



GET



GIVE



GO



HAVE



HEAR



HELP



KEEP



KNOW



LEAVE



LET



LIKE



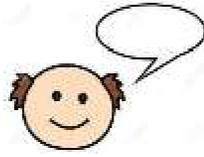
LIVE



LOOK



MAKE



MEAN



MOVE



NEED



PLAY



PUT



RUN



SAY



SWIM



WALK



SHOW



START



TAKE



TALK



TELL



THINK



TRY



TURN



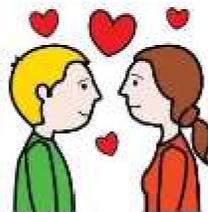
USE



WALK



DANCE



WANT



WORK



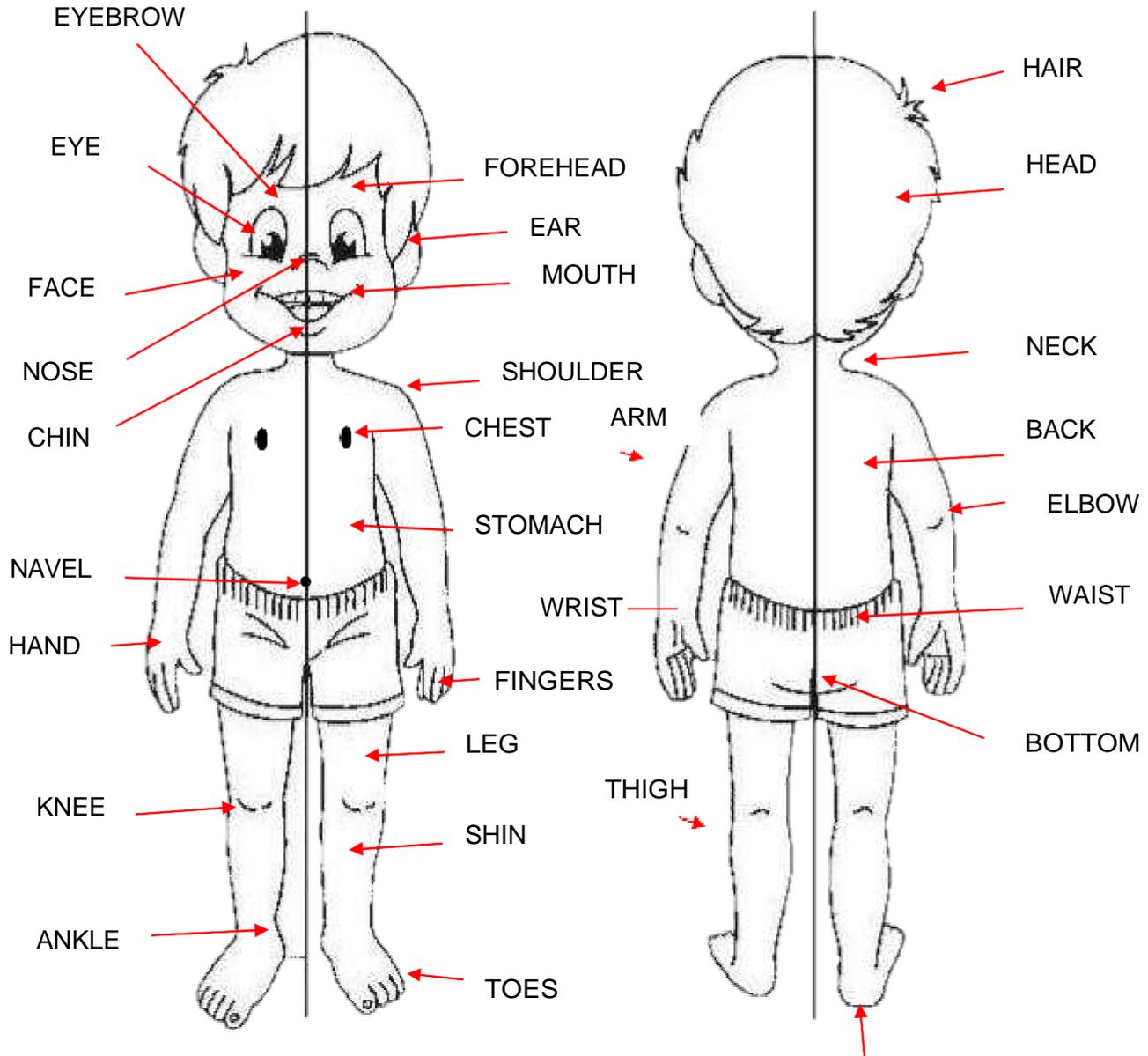
EAT

BODY PARTS

NAME:

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH
PUZZLE.

EXAMPLE: **HAND**



E Y E B R O W O E Y E F
P E R A N A R M I N I O
S I H A N D O L E N O R
H O I L A H N T G I L E
O F L E T E L E R H O H
U A N G Y A R O A S C E
L C A S A D O S E N C A
D E N A V E L T E L H D
E T H I G H O E H A I R
R O S A Y F L H E R N I
E S S T O M A C H I M A
L E A R N B O T T O N N
A C E N O S E A I S T K
K N E E A N W A I S T L
U N N E C K I L L O S E
M O U T H E I D T O O F
I H E E L I B A C K G O
E L B O W Y B O T T O M
T O E S A F I N G E R S T
A W R I S T O C H E S T
U G F I N G E R S I N G

MEMBERS OF THE FAMILY

NAME:

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: **GRANDMOTHER**

G R A N D P A R E N T S M M
T R E A P A R E N T S E O O
G G R A N D F A T H E R M T
I M O T H E R L O V E L I H
G R A N D M O T H E R S I N

1. GRANDFATHER



2. GRANDPARENTS



3. GRANDMOTHER



4. MOTHER



5. PARENTS



D E S I S T E R M B
 A U S T A S O N T R
 U L A F A T H E R O
 G H I R T E E N A T
 H S M I A U N T E H
 T R N E M E G N I E
 E O U R T E E N G R
 R P M U N C L E H K
 O M A O O L A L T A
 C O U S I N S E S A

6. FATHER 

11. AUNT 

7. SISTER 

12. ME 

8. BROTHER 

13. UNCLE 

9. DAUGHTER 

14 COUSINS 

10. SON 

G
U
R
E
T
U
P
M
O
C
E
H
T
T
Y

R
L
O
T
H
E
D
N
S
K
L
H
H
T
G

A
O
T
H
E
L
E
I
O
E
U
E
H
I

N
S
H
E
S
A
S
E
N
A
C
S
P
E
R

D
N
G
R
A
N
D
C
H
I
L
B
E
L
L

D
E
P
I
T
F
E
L
D
E
A
N
E
F

A
P
E
N
O
H
W
P
L
R
N
C
S
R

U
H
N
H
A
R
U
I
A
D
I
S
I

G
E
T
T
C
L
E
F
M
A
L
O
E

H
W
E
I
A
S
E
P
O
E
L
N

T
T
L
T
S
R
I
E
I
S
N
L
H
I
D

E
O
O
K
O
B
E
T
O
N
E
H
T
H

R
B
O
Y
F
R
I
E
N
D
T
R
Y
G
T

15. NIECE



16. NEPHEW

17. GRANDCHILD



18. GRANDDAUGHTER

19. GIRLFRIEND



20. BOYFRIEND

21. WIFE



22. HUSBAN

NUMBERS

NAME:.....

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: **TWENTY**

N	E	E	T	H	G	I	E	M	I
C	U	S	T	A	S	E	N	T	A
O	L	A	X	O	N	E	I	U	T
T	H	I	R	T	E	E	N	A	E
W	S	M	I	A	O	P	A	E	N
O	R	N	E	E	T	E	N	I	N
F	O	U	R	T	E	E	N	G	U
E	P	C	K	R	M	Z	P	H	K
O	M	A	O	O	L	A	L	T	A
S	I	X	T	E	E	N	E	S	A
I	E	I	G	H	T	E	E	N	O

T	W	E	N	T	Y	O	E	N	F
A	R	T	I	F	I	F	L	N	I
T	U	N	N	I	O	L	E	A	F
H	E	R	E	U	N	E	V	A	T
R	T	O	R	T	T	A	E	D	E
E	P	W	A	N	R	O	N	T	E
E	N	T	E	I	F	I	V	E	N
M	U	V	I	L	I	E	N	T	O
L	E	N	N	I	V	A	L	D	I
S	E	N	T	E	S	E	V	E	N



ONE



TWO



THREE



FOUR



FIVE



SIX



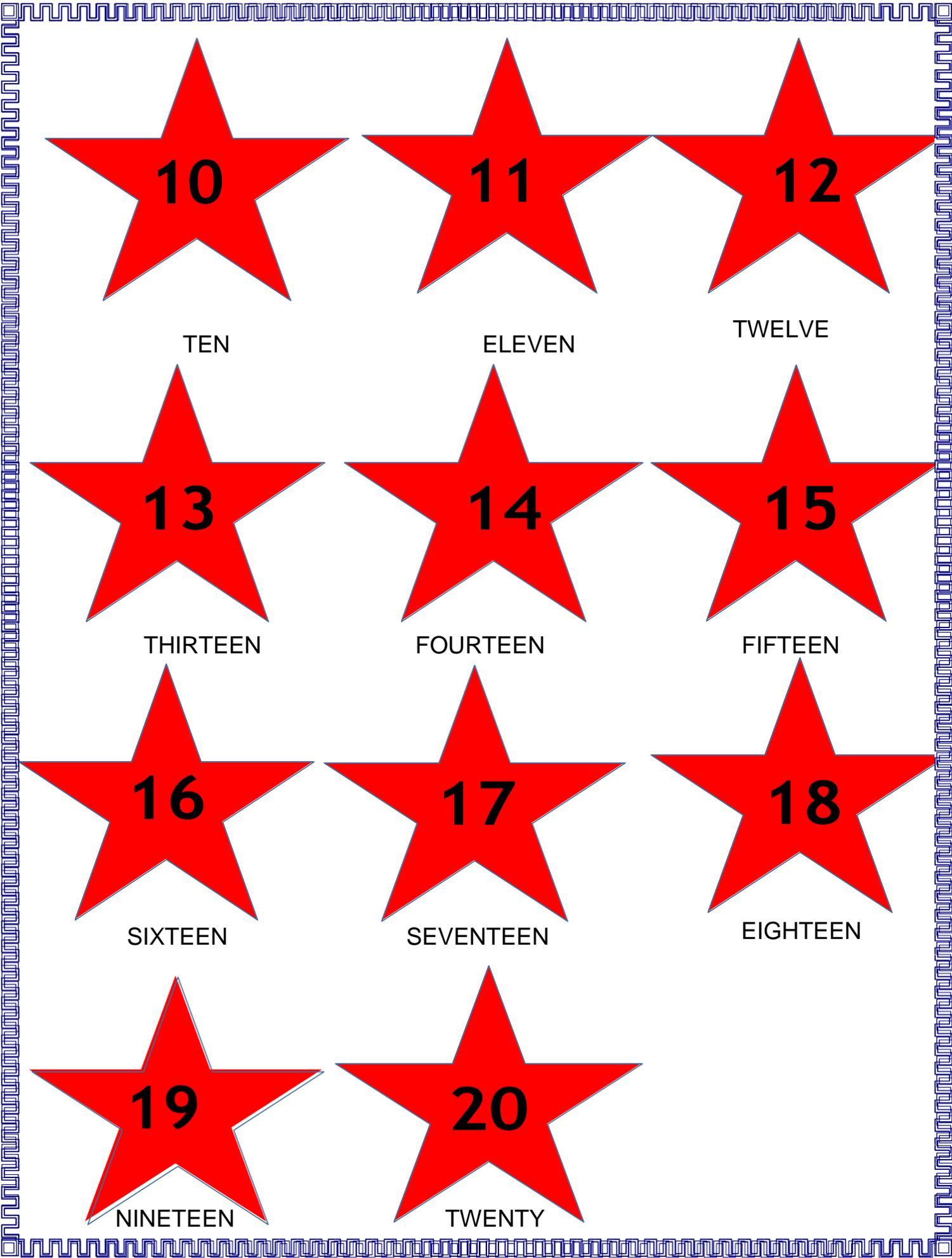
SEVEN



EIGHT



NINE



10

TEN

11

ELEVEN

12

TWELVE

13

THIRTEEN

14

FOURTEEN

15

FIFTEEN

16

SIXTEEN

17

SEVENTEEN

18

EIGHTEEN

19

NINETEEN

20

TWENTY

SEASONS OF THE YEAR

NAME:.....

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: WINTER

S	O	S	P	R	I	N	G
P	U	E	I	E	N	U	W
E	T	M	N	N	T	N	I
R	O	E	M	M	E	C	N
I	M	F	T	E	R	A	T
N	P	O	U	S	R	E	E
G	L	R	R	O	E	S	R
A	U	T	U	M	N	O	O



1. WINTER



2. SPRING



3. SUMMER



4. AUTUMN

WEATHER VOCABULARY



1. IT IS HOT



2. IT IS COLD



3. IT IS SUNNY



4. IT IS CLOUDY



5. IT IS RAINING



6. IT IS WINDY



7. IT IS SNOWING



8. IT IS FOGGY



9. IT IS STORMY

NAME:

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: **HOT**

It is..... Hot

It is.....

S	C	L	O	U	D	Y	O	Y	S
E	R	A	T	L	O	E	S	P	N
N	Y	M	R	O	T	S	E	O	O
Y	I	S	A	R	O	E	A	N	W
N	L	H	O	T	R	D	W	S	I
N	S	U	U	R	L	D	I	Y	N
U	E	M	S	O	T	I	N	G	G
S	T	O	C	C	I	T	D	G	A
E	N	R	I	N	L	A	Y	O	A
R	A	I	N	I	N	G	S	F	T

CLASSROOM OBJECTS

NAME:.....

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: **WORD**

C	I	D	I	C	C	I	O	N	A	R	Y	M	O	T
A	L	M	A	C	E	N	A	M	I	E	N	S	O	R
L	P	E	C	O	M	P	U	T	E	R	S	T	I	A
C	E	N	C	I	G	L	U	E	S	I	L	A	C	S
U	N	E	L	I	G	H	T	B	U	L	B	P	A	H
L	S	I	N	C	E	R	A	M	E	N	T	L	L	C
A	I	S	C	R	E	E	N	S	M	A	P	E	E	A
T	L	O	S	I	L	M	O	N	E	Y	S	R	N	N
O	N	P	A	P	E	R	W	O	R	D	S	I	D	U
R	E	N	M	A	R	K	E	R	S	A	B	R	A	D
S	E	X	A	M	I	F	O	L	D	E	R	S	R	E
B	O	X	X	E	R	A	S	E	R	T	E	N	I	S
B	O	O	K	S	L	E	S	S	O	N	P	E	N	K
I	P	E	N	S	T	A	B	L	E	S	T	A	P	E
L	B	A	C	K	P	A	C	K	I	M	O	N	E	Y
D	I	C	T	I	O	N	A	R	Y	P	I	C	O	S
S	T	A	P	L	E	R	E	I	P	E	N	C	I	L



WORD



TRASH CAN



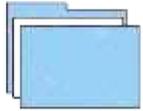
SCREEN



EXAM



GLUE



FOLDER



ERASER



MAP



DESK



BACKPACK



MARKER



LIGHT BULB



PEN



STAPLER



CALCULATOR



CALENDAR



COMPUTER



MONEY



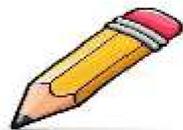
TAPE



DICTIONARY



BOOK



PENCIL



LESSON



TABLE



PAPER

DAYS OF THE WEEK

NAME:

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE

EXAMPLE: **SUNDAY**

MONDAY Lunes
TUESDAY Martes
WEDNESDAY Miércoles
THURSDAY Jueves
FRIDAY Viernes
SATURDAY Sábado
SUNDAY Domingo

W	E	D	N	E	S	D	A	Y	S
E	D	A	D	N	A	C	I	N	A
N	S	U	N	D	A	Y	Y	U	T
T	U	S	U	N	D	A	Y	E	T
E	N	D	E	S	O	A	S	E	U
S	Y	A	Y	A	D	N	O	M	R
E	N	M	U	I	C	I	L	A	D
T	H	U	R	S	D	A	Y	O	A
E	L	F	U	T	U	R	E	S	Y
Y	T	U	E	S	D	A	Y	E	S

MONTHS OF THE YEAR

NAME:.....

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: JULY

D	E	C	E	M	B	E	R	S	F
J	A	N	U	A	R	Y	S	R	E
A	N	T	E	J	U	Y	E	E	B
J	O	O	L	U	N	B	A	B	R
U	M	O	V	N	M	E	P	O	U
L	A	S	M	E	N	T	R	T	A
Y	Y	Y	T	U	M	A	I	C	R
A	A	P	L	E	S	B	L	O	Y
M	E	M	A	R	C	H	E	S	T
S	I	A	U	G	U	S	T	R	U



JANUARY

Enero

FEBRUARY

Febrero

MARCH

Marzo

APRIL

Abril

MAY

Mayo

JUNE

Junio

JULY

Julio

AUGUST

Agosto

SEPTEMBER

Septiembre

OCTOBER

Octubre

NOVEMBER

Noviembre

DECEMBER

Diciembre

CLOTHING

NAME:

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: SHIRT

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

1. SUIT



7. SWEATER



13. GLOVES



2. BLOUSE



8. PANTS



14. EARMUFFS



3. JACKET



9. T SHIRT



15. SCARF



4. JEANS



10. COAT



16. BRA



5. SHIRT



11. RAINCOAT



6. SKIRT



12. VEST



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

17. PANTIES



23. TIE



29. SANDAL



18. UNDERPANTS



24. HAT



30. HEELED SHOES



19. BOXERS



25. CAP



31. SNEAKERS



20. TIGHTS



27. PIJAMA



21. SOCKS



32. SHOES



22. DRESS SHOES



28. BOOTS



PREPOSITIONS OF PLACE



ABOVE



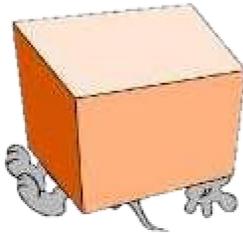
ACROSS



AROUND



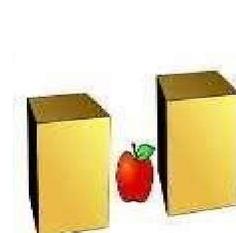
BEHIND



BELOW



BESIDE



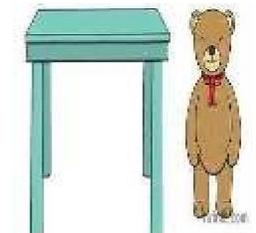
BETWEEN



IN FRONT OF



NEAR



NEXT TO



OUTSIDE



UNDER



AT, IN, ON

NAME:

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: IN

B	E	H	I	N	D	E	N	L	A
C	A	N	D	I	E	N	N	X	A
E	S	T	U	D	I	R	E	O	B
S	U	B	E	L	O	W	A	L	O
O	N	O	M	B	R	E	R	B	V
D	D	E	D	O	S	D	M	E	E
N	E	N	A	S	A	R	I	S	O
U	R	A	O	T	O	N	C	I	S
O	I	R	O	G	A	T	E	D	I
R	C	A	R	R	O	S	D	E	L
A	R	I	N	O	C	E	R	O	M
L	O	I	O	U	T	S	I	D	E
A	L	T	O	Y	B	A	J	O	N
B	E	T	W	E	E	N	E	U	W
L	O	N	G	T	A	L	L	E	R
I	N	F	R	O	N	T	O	F	E
O	U	N	G	N	E	X	T	T	O

ADVERBS OF FREQUENCY

NAME:

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: **OFTEN**

A	S	O	M	E	T	I	M	E	S
O	C	O	N	S	I	N	E	S	A
C	O	O	F	T	E	N	N	I	U
C	I	O	N	A	L	L	Y	O	S
A	L	B	E	R	C	A	E	D	U
S	N	A	L	W	A	Y	S	I	A
I	M	P	O	R	Y	A	L	P	L
O	S	I	O	N	L	M	P	A	L
N	O	M	B	R	O	S	M	R	Y
A	L	D	U	D	E	Y	E	E	D
L	A	A	L	A	L	N	I	V	E
L	I	E	S	E	S	U	S	E	L
Y	S	E	R	E	S	P	O	N	B
R	A	A	R	E	L	U	N	A	S
F	R	E	Q	U	E	N	T	L	Y

ALWAYS

100%



1. I ALWAYS GO TO CLASS AT TWO O' CLOCK

USUALLY

95%



2. SHE USUALLY EATS FRUIT

OFTEN

75%



3. WE OFTEN FLY KITE IN AUGUST

SOMETIMES

50%



4. I SOMETIMES EAT SUGAR

OCCASIONALLY

25%



5. SHE OCCASIONALLY IN A WHILE PLAYS

SELDOM

5%



6. THEY SELDOM EAT VEGETABLES

NEVER 0%

7. I NEVER PLAY VIDEO GAMES

SHOPS AND SERVICES IN A CITY

NAME:

1. FIND THE WORDS IN THE WORD SEARCH PUZZLE.

EXAMPLE: **TOY SHOP**

I	T	O	Y	S	H	O	P	I	S
O	L	M	E	S	C	A	F	E	H
S	T	O	R	E	N	T	E	S	O
B	O	L	A	I	S	L	E	S	P
P	H	A	R	M	A	C	Y	S	P
A	L	M	A	C	E	N	T	L	I
A	B	A	K	E	R	Y	O	U	N
P	E	R	F	U	M	E	R	Y	G

1. STORE



5. BAKERY



2. SHOPPING



6. PHARMACY



3. PERFUMERY



7. TOY SHOP



4. CAFÉ



8. AISLE



D	C	O	A	G	F	L	F	A	B
E	O	L	R	R	E	I	I	B	U
P	T	A	M	O	L	F	S	F	T
A	O	L	O	C	I	I	H	A	C
R	R	A	N	E	C	T	S	B	H
T	E	B	I	R	I	T	H	U	E
M	R	A	Y	D	I	O	L	R	
E	O	L	S	'	A	N	P	O	'
N	S	I	S	S	F	G	I	S	S
T	I	S	I	S	S	R	O	A	S
S	A	N	M	S	A	O	T	A	S
T	O	S	T	H	S	O	P	I	H
O	S	T	E	O	A	M	E	L	O
R	O	P	A	P	L	I	T	E	P
E	A	L	M	S	E	S	T	R	L
C	L	O	T	A	S	S	H	O	A

9. DEPARTMENT STORE



13. BUTCHER'S SHOP



10. CLOTHES SHOP



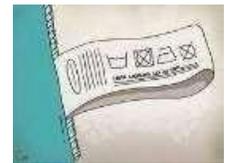
14. FITTING ROOM



11. FISH SHOP



15. LABEL



12. GROCERY'S SHOP



16. SALES



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

17. GREENGROCER



21. FLORIST



18. BOOKSHOP



22. SHOPPING CART



19. SHOE STORE



23. LINE



20. PET SHOP



24. CASHIER



C O U N T E R I N G
 A L I F S A L M P L N E
 S I O F E L S I S C H U
 H O L A T I S P H U
 R O O S A T S Y H U
 E L O O S T A S H F L
 R E L O O S T A S H F L
 G I P R O T I C S E H E R
 I S R T E O C R E I T A S
 T E R M L C E V I O S O
 S C A L C H A N O S O
 C U S T T O M R M A S S
 I

25. CASH REGISTER



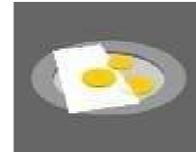
30. RECEIPT



26. COUNTER



31. TIP



27. FLOOR



32. CHANGE



28. GROUND FLOOR



33. CUSTOMER



29. PRICE TAG



34. SAMPLE



S H O P P A S S I S T A N T
 H O F P A S S E L V A T O R
 O L R O H O S O P I N D A J E S
 T H E S H O P P I N G L I S T
 T O E I E S C A L A T O R O M
 I L F T A R A H U M A R A S I
 D I S C O U N T A M A L E S V
 I S F O F I C E A N D S H E
 S P E C I A L O F F E R O S A

35. SHOP ASSISTANT



39. THE SHOPPINGLIST



36. SPECIAL OFFER



40. ESCALATOR



37. DISCOUNT



41. ELEVATOR



38. FREE

