


PLANTILLA PARA ELABORAR LA GUÍA/ACTIVIDADES

Nombre y Apellidos: Esther Crespo Castro

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD FORMATIVA: | JUEGA Y APRENDE CON VEDOQUE |
| NIVEL Y DURACIÓN: | Nivel básico con una duración de unas 20 horas. |
| HERRAMIENTAS/RECURSO SNECESARIOS: | Pc con conexión a Internet |
| INTRODUCCIÓN: | Actividad lúdico-educativa, dirigida a niños de preescolar donde los usuarios además de repasar sus actividades escolares como matemáticas (aprender a contar, sumar, etc), lengua (aprender a vocales, frases, etc), los colores, etc. van adquiriendo cierta destreza en el manejo del ordenador |
| OBJETIVOS: | <ul style="list-style-type: none"> ● Que el usuario dedique en su tiempo libre un rato para repasar las materias escolares. ● Aprendan a encender y a apagar el ordenador. ● Adquieran destrezas en el manejo del pc. ● Aprendan a jugar hasta el nivel más avanzado. |
| TEMPORALIZACIÓN: | <p>Sería un mes completo, una hora diaria los cinco días de la semana.</p> <p>El dinamizador dará unas nociones básicas a los usuarios sobre le manejo del Pc: como encender/apagar el equipo, como logarse, como conectarse a Internet, como acceder a www.vedoque.com. Duración: 5 horas.</p> <p>El dinamizador explicará el funcionamiento de la web, explicando también el funcionamiento de cada juego educativo. Duración: 15 horas.</p> |
| PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE CON EJERC./ACTIVIDADES: | <p>En la página principal, podemos encontrar enlaces a otros juegos que a continuación se explican:</p>  <p>The screenshot shows the VEDOQUE website interface. At the top, there's a banner with the title 'VEDOQUE' and the tagline 'Juega y aprende con los Vedoques'. Below this, there are navigation links: 'Juegos Infantil', 'Juegos Primaria', 'Para Todos', 'Fichas', 'SesionTIC (Pdte)', and 'Blog Vedoque'. A paragraph of text describes the website's purpose: 'Aquí publicamos los juegos educativos, fichas y el resto de cosas que hacemos. En vedoque.blogspot.com hablamos de sus objetivos didácticos y puedes dejarnos tus sugerencias. También desarrollamos juegos para otros, si quieres contar con nosotros para algún proyecto: asalinasci@gmail.com'. Below this, there are several featured game sections with images and brief descriptions: 'Curso Educación Granada', 'bien y tu oebes ayudarme. haz clic aqui para jugar', 'Suma monedas', 'Navidad 2007 en Vedoque', 'La Granja Matemática', 'Encierros 2006', 'Anuncios Google', 'Juega con Sol Lewitt', 'Generador de cuentas', 'Identidad y autonomía personal', and 'La Fábrica de Caras'. At the bottom, there's a link for 'La invasión de los gusanos'.</p> |

1. **CUENTA BOMBILLAS:** En este juego hay cuatro niveles de dificultad.

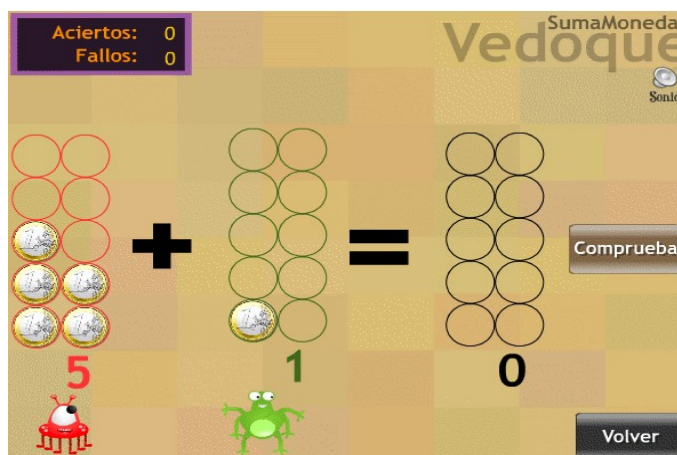
- a) NIVEL 1 Y NIVEL 2: el usuario debe hacer clic sobre las bombillas hasta encenderlas el número de veces que indican.



- a) NIVEL 3 Y NIVEL 4: el usuario debe indicar el número de bombillas que hay encendidas pulsando sobre las flechas que se encuentran arriba y debajo del cero.



1. **SUMA MONEDAS:** En este juego el usuario deberá sumar las monedas que juntan entre dos hermanos, para ello en la tercera columna deberá picar tantas veces con el botón izquierdo como monedas coleccionan entre los dos hermanos. Por último, le damos al botón de comprobar. Hay tres niveles de dificultad.



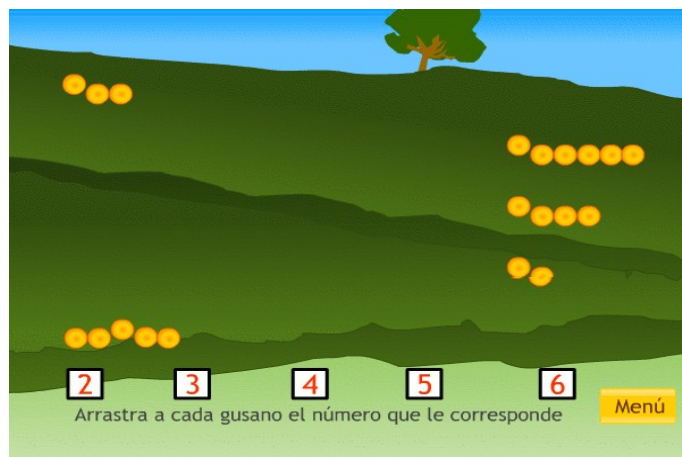
2. **LA INVASIÓN DE LOS GUSANOS:** Este juego engloba a cinco juegos más.



- a) **EXPLOTA:** Van apareciendo gusanos con números sobre la pantalla. El usuarios deberá picar sobre los círculos que le sobran a cada gusano con el botón izquierdo del ratón.



- b) ARRASTRA: El usuario deberá arrastrar a cada gusano al número que le corresponda, picando con el botón izquierdo del ratón y sin soltar arrastrar hasta el lugar deseado.



- c) NÚMEROS: El usuario deberá guiar al gusano con ayuda de las flechas del teclado hasta el número que le corresponda.



- d) PLANTAS: El usuario deberá guiar al gusano con ayuda de las flechas del teclado hasta llegar a a planta que le corresponda.

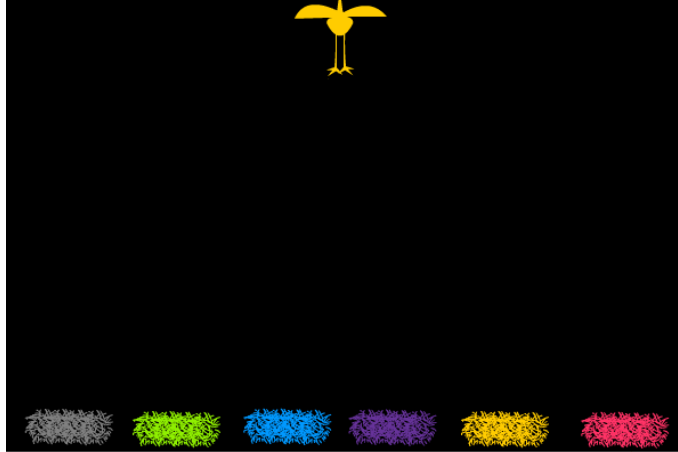


- e) CÓGELOS: El usuario deberá coger con ayuda del muñequito los números y llevarlos hasta su hueco correspondiente, pero deberá tener cuidado con los gusanos, no les pueden pillar.



3. COLORES VEDOQUE: Este juego engloba siete juegos más.

- a) EL NIDO DEL CUCO: En este juego, un pájaro de color va cayendo hacia abajo y con ayuda de las flechas del teclado el usuario deberá conseguir que el pájaro caiga dentro del nido de su mismo color.



- b) ALIMENTO VEDOQUE: El usuario con ayuda del ratón deberá arrastrar a cada animal el alimento de su mismo color, picando con el botón izquierdo del ratón y sin soltar arrastrar hasta llegar al lugar deseado.



Velila



Ergit



Monojo



Hexamano

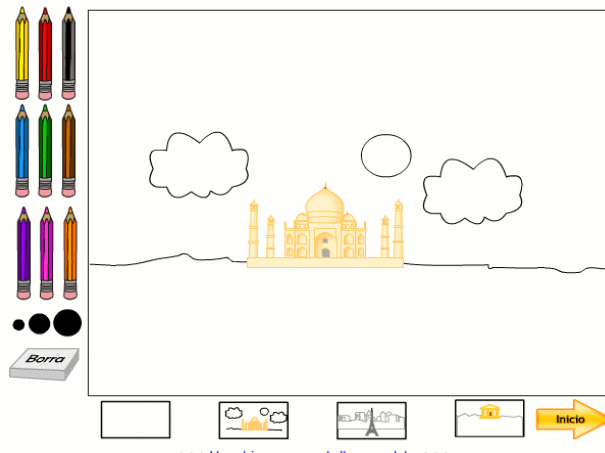


Digirafa

- c) MEZCLA COLORES: El usuario deberá ir picando sobre los círculos de color que se irán mezclando de dos en dos, visualizando por pantalla posteriormente el resultado de la mezcla.



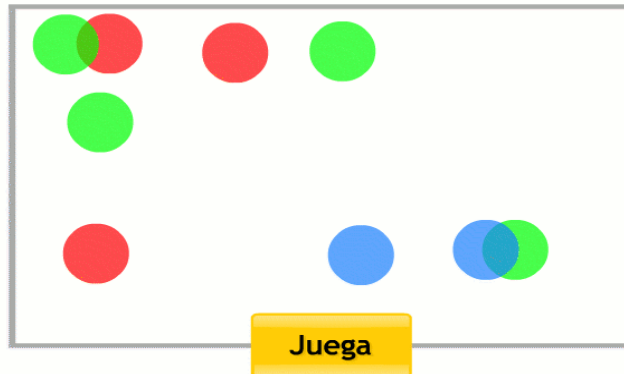
- d) A DIBUJAR: El usuario deberá elegir uno de los dibujos e ir picando con el botón izquierdo del ratón sobre el color deseado, picando seguidamente en el lugar donde quiere plasmar dicho color.





- e) COLORES: El usuario deberá ir picando sobre cada cuadrado y abajo te ira poniendo cual colores.

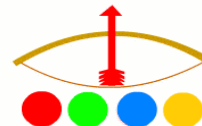



- f) **CAMBIA PUNTOS:** El usuario deberá ir picando sobre los círculos con el botón izquierdo del ratón hasta conseguir en cada círculo el color que se nos indica abajo a la derecha.



Haz clic sobre los puntos hasta que todos queden del mismo color que esta muestra  

- g) **BURBUJAS:** El usuario deberá de ir rompiendo las bolas de arriba con la flecha de su mismo color. Para disparar las bolas solo hay que pulsar la tecla espacio del teclado y para cambiar la flecha a otro color hay que picar sobre otra bola de diferente color.

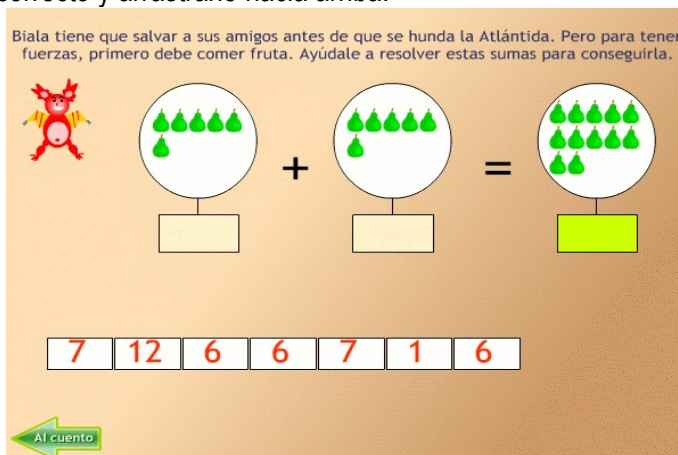


Haz clic sobre los puntos para cambiar el color de la flecha y pulsa la tecla "Espacio" para disparar. La burbuja sólo se rompe si aciertas con el color. 

4. **ORIGEN DE LOS VEDOQUES:** Es un pequeño cuento y en cada escena hay un enlace a dos juegos relacionados con la escena.



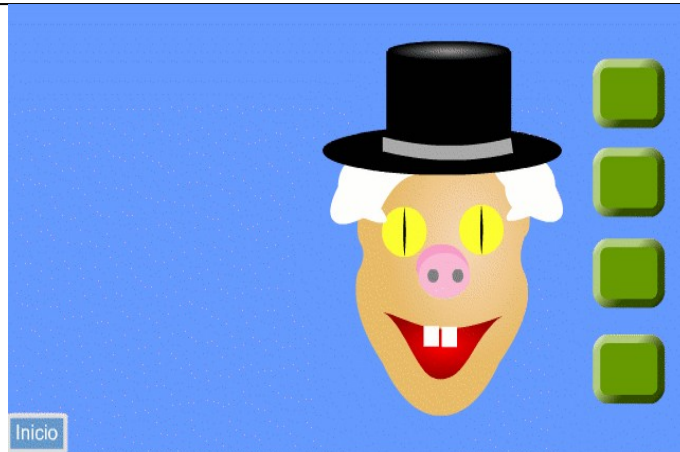
- a) RESUELVE LA SUMA: El usuario deberá realizar la suma de manzanas, indicando cuantas manzanas hay en cada sumando así como el resultado de la suma. Para ello, primero deberá contar y picar sobre el número correcto y arrastrarlo hacia arriba.



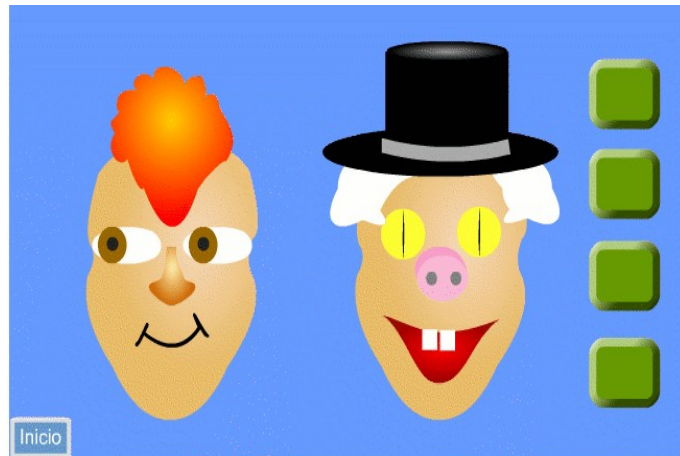
5. **LA FABRICA DE CARAS**: Este juego engloba tres juegos más.



- a) JUEGO LIBRE: El usuario puede crear varias caras diferentes picando con el botón izquierdo del ratón sobre los cuadrados que nos aparecen a la derecha de la pantalla.



- b) REPITE LA CARA: El usuario debe crear exactamente la misma cara que nos aparece, picando con el ratón sobre los cuadrados de la derecha de la pantalla.



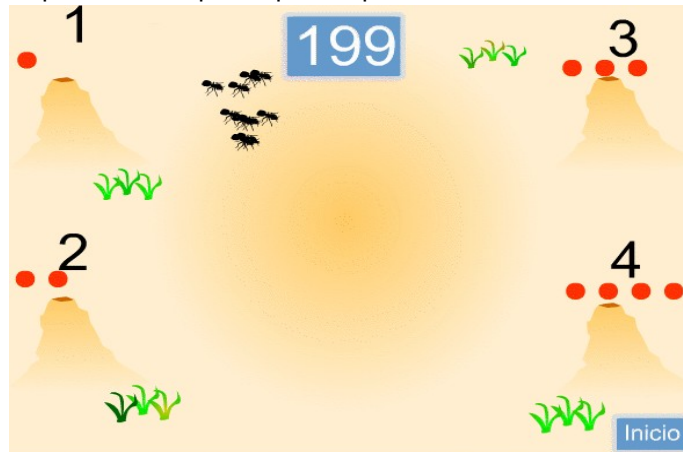
- c) ANTES DEL LÍMITE: El usuario debe crear la misma cara que nos indican pero con un límite de tiempo.



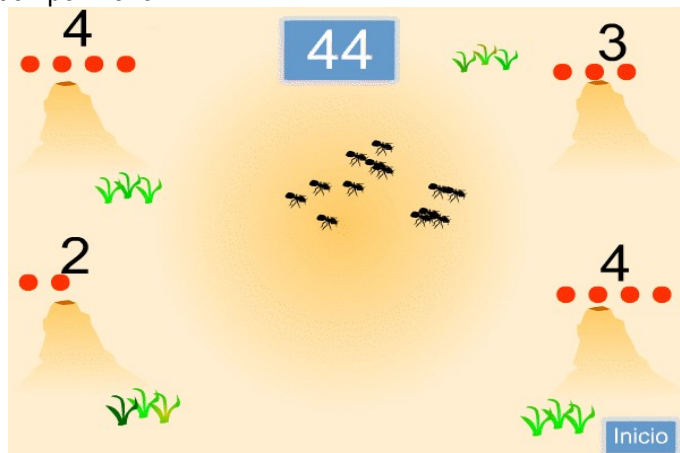
6. **EL HORMIGUERO:** El usuario debe ayudar a las hormigas para que puedan volver a su casa. Hay dos niveles de dificultad:



- a) **NIVEL FÁCIL:** Aparecen en pantalla cuatro hormigueros, en el primero hay que guardar una hormiga, en el segundo dos, así sucesivamente hasta el cuarto. El usuario deberá picar con el botón izquierdo del ratón sobre la hormiga y sin soltar arrastrarla hasta meterla en su agujero, así tiene que hacer con todas las hormigas, metiendo en cada agujero el número que se indique en el tiempo estipulado para ello.



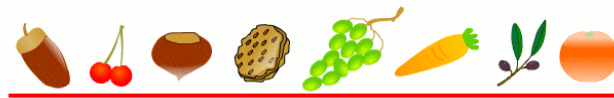
- b) **NIVEL DIFÍCIL:** Es similar al anterior, pero el usuario tiene un límite de tiempo inferior.



7. **OTOÑO VEDQUE Y CLASE VEDQUE:** Aquí podemos encontrar diez juegos diferentes, estos dos enlaces son prácticamente iguales:



- a) **LAS FRUTAS:** El usuario deberá de colocar las frutas del otoño en el cesto, para ello deberá picar con el botón izquierdo del ratón y sin soltar arrastrar hasta las cesta.



Arrastra y coloca en el cesto las frutas de otoño.



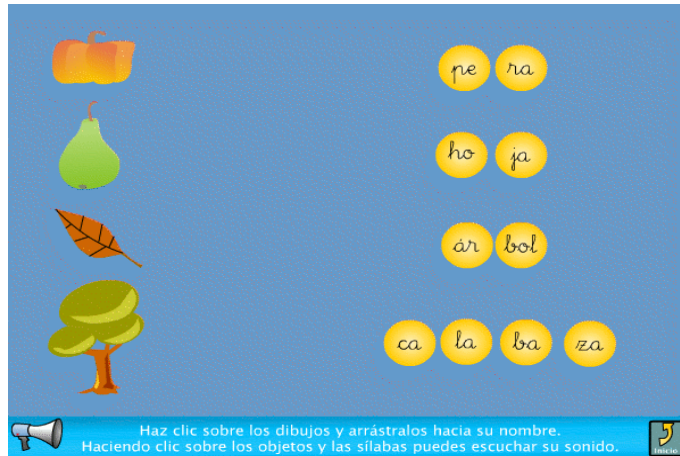
- b) **LA LETRA I:** El usuario deberá picar con el botón izquierdo del ratón sobre los objetos que contengan la letra "i" y por último arrastrarlos hasta Biala.



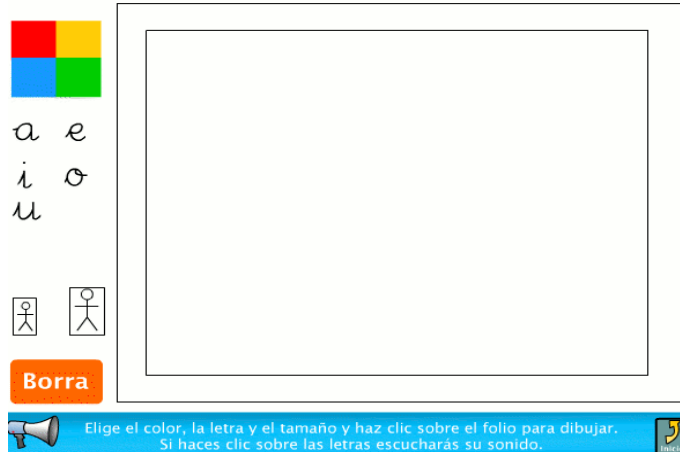
El vedoque Biala está buscando cosas que lleven la letra i.
Haz clic sobre los objetos para oír su nombre y arrástrale a Biala los correctos.



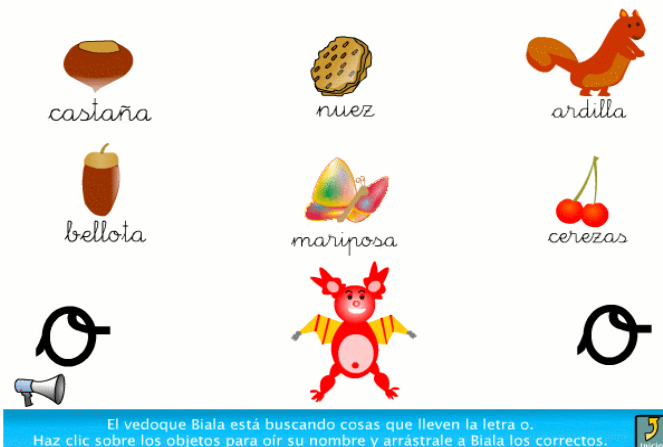
- c) SÍLABAS Y SÍLABAS 2: El usuario debe de ir picando sobre los dibujos y las sílabas para ir escuchado su nombre. Seguidamente deberá de picar con el botón izquierdo del ratón y sin soltar arrastrar cada objeto a su lugar correspondiente.



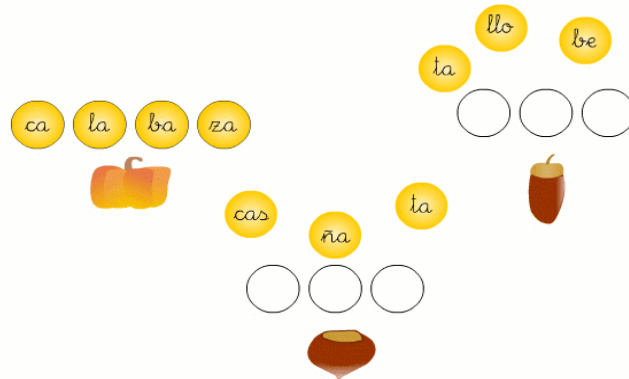
- d) DIBUJA: El usuario debe elegir el color, la letra y el tamaño, picando con el botón izquierdo del ratón sobre cada opción y seguidamente picar en la pizarra y nos saldrá la vocal tal y como hemos elegido previamente. Por último, si el usuario pica sobre dicha vocal escucharemos su sonido.



- e) LETRA O: El usuario deberá picar con el botón izquierdo del ratón sobre los objetos que contengan la letra "o" y por último arrastrarlos hasta Biala.



- f) ORDENA Y ORDENA 2: El usuario deberá colocar cada sílaba en su posición correcta para formar una palabra. Al hacer clic sobre ella se escuchará su sonido y si picamos sobre el objeto escucharemos su nombre.

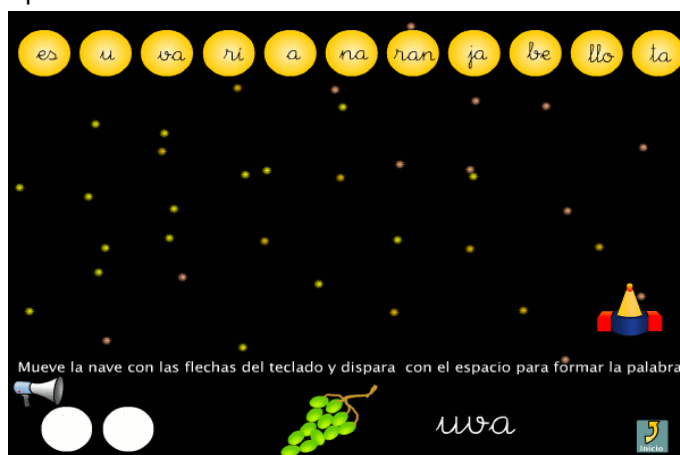


Coloca ordenadas las sílabas de cada palabra.
Haciendo clic sobre ellas, puedes escuchar su sonido.

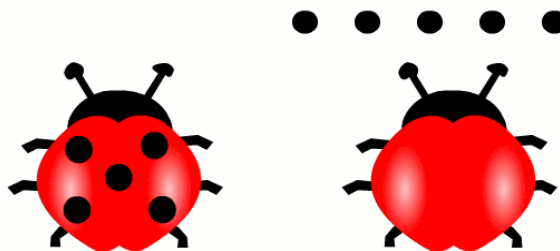
- g) FRASES: El usuario deberá construir una frase. Para ello, tendrá que picar con el botón izquierdo del ratón y arrastrar sin soltar los dibujos sobre la palabra correspondiente.



- h) LA NAVE DE SÍLABAS: el usuario debe formar palabras. Para ello, tendrá que mover la nave con ayuda de las flechas y disparar pulsando la tecla espacio.



1. **CUENTA HASTA 5:** El usuario deberá de arrastrar las piezas de arriba sobre el objeto de la derecha hasta que quede exactamente igual al de la izquierda.



Arrastra las piezas de arriba sobre el objeto de la derecha, hasta que pongas las mismas que en el de la izquierda.

2. **CUENTA ANIMALES:** El usuario debe de ayudar a Jota a encontrar a los animales, hay cuatro animales diferentes:

Cuenta Animales



A Jota le han encargado que cuente los animales del zoológico. Pero son muchos y se está liando un poco.
¿Quieres ayudarlo?



Nivel 0



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3

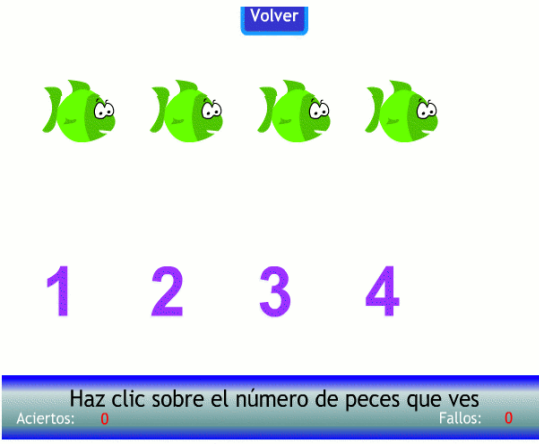
<http://vedoque.blogspot.com>

- a) **NIVEL 0:** El usuario deberá de ir picando sobre los animales a la vez que los va contando.

Volver



Haz clic sobre los animales para contarlos

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>b) <u>NIVEL 1 Y NIVEL 2:</u> El usuario debe de hacer clic sobre el número de peces que vamos viendo.</p>  <p>c) <u>NIVEL 3:</u> El usuario deberá de ir contando los animales que aparecen arriba, seguidamente le damos al + para ponerle el número de animales y por último, picamos sobre el icono VALE, para comprobar si lo hemos hecho correctamente.</p> |
| EVALUACIÓN: | <p>El alumno será evaluado a través de la observación, valorando su dedicación, esfuerzo, etc. sobre los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none">● Que sepan encender y apagar el ordenador● Conocimiento de qué son y para qué sirven los juegos online.● Que sepan manejarse por la página y poner los juegos de las distintas materias escolares en sus distintos niveles. |
| DOCUMENTACIÓN ADICIONAL | <p>www.vedoque.com</p> |