

# Proyecto MEDUSA

## Jugando con las palabras



Jugando con las palabras es un proyecto en el que se aborda el aprendizaje del vocabulario de 12 centros de interés que podremos abordar con nuestros alumnos. Cada uno de los juegos contiene 15 actividades de diferente nivel de dificultad. Las actividades están pensadas para jugar con la pizarra digital en gran grupo o de forma individual en el rincón de informática.

### NIVEL 1



Al iniciar los juegos aparecerá una pantalla donde podremos elegir el tipo de letra: minúscula o mayúscula y el nivel en el que queremos jugar. El **Nivel 1** tiene actividades más sencilla y el **Nivel 2** ya se exige un mayor conocimiento de las palabras.

### CENTROS DE INTERÉS



El Colegio



La Familia



La Casa



Prendas de vestir



Las Estaciones



La Navidad



Las Plantas



Los Animales



Las Profesiones



Medios de Transporte



El Cuerpo



Los Alimentos

## DICCIONARIO



En el diccionario el niño podrá ver todas las palabras que se van a trabajar. Al pulsar sobre ellas se pondrán en grande y se locutarán para facilitar el aprendizaje de las mismas. Se podrá acceder al diccionario durante las actividades para resolver las dudas.

## NIVEL 1



### ELECCIÓN DE LA DEPENDENCIA

En algunos juegos se incluyen diferentes dependencias o bloques dentro del juego por lo que se presentarán al alumno agrupados para que los identifique más fácilmente.

### NIVEL 1 - ACTIVIDAD 1



#### Escucha y busca la palabra en el dibujo.

En la primera actividad el ordenador cargará aleatoriamente una de las palabras que se van a trabajar, la locutará y la presentará en pantalla y le pedirá al niño que toque el objeto nombrado.

## NIVEL 1 - ACTIVIDAD 2



### ¿Por qué letra empieza?

En esta actividad se cargará aleatoriamente una letra y seis dibujos. Se le pedirá al alumno que localice el dibujo que comience por la misma. El alumno dirá el nombre de cada dibujo y cuando comience por la letra lo localizará.

## NIVEL 1 - ACTIVIDAD 3



### Localiza la letra por la que empieza.

En esta actividad se cargarán aleatoriamente seis letras y un dibujo. Se le pedirá al alumno que localice la letra por la que comienza el nombre del dibujo que comience por la misma. Al pulsar sobre el dibujo se locutará para ayudar al niño y permitirle repetir mentalmente y localizar la letra. Al acertar se pintará la letra en la pizarra y se escribirá el nombre.

## NIVEL 1 - ACTIVIDAD 4



### Identifica palabra-dibujo.

En esta actividad se cargarán aleatoriamente una palabra y cuatro dibujos. El niño leerá la palabra y se la toca se locutará. El niño localizará el dibujo que se corresponde con la palabra.

## NIVEL 1 - ACTIVIDAD 5



### Identifica dibujo-palabra.

En esta actividad se cargarán aleatoriamente un dibujo y seis palabras. El niño mirará el dibujo y si lo pulsa se locutará. Luego buscará la palabra que se corresponde con el dibujo.

## NIVEL 1 - ACTIVIDAD 6



### Busca la palabra.

En esta actividad se cargará aleatoriamente una palabra escrita en mayúscula. Se le pedirá que busque la misma palabra escrita en minúscula de las seis que se han cargado en las camisetas.

## NIVEL 1 - ACTIVIDAD 7



### Busca la palabra que está bien escrita.

En esta actividad se cargarán aleatoriamente cuatro palabras y un dibujo. Tres palabras estarán mal escritas y una estará bien. El niño tendrá que localizar la que está bien escrita.

## JUEGO DE COLOREAR



Si el niño supera correctamente todas las actividades del nivel 1 conseguirá como premio un juego de colorear.

## NIVEL 2



Una vez superado el primer nivel o con los niños más avanzados podremos seleccionar el segundo nivel que presenta un mayor grado de dificultad.

### NIVEL 2 - ACTIVIDAD 1



#### Busca la palabra en el dibujo

El niño elegirá un dibujo en el menú de exploración. Se cargará una pantalla en una palabra aleatoriamente. El ordenador no la locutará para que el alumno tenga que leerla para localizarla.

### NIVEL 2 - ACTIVIDAD 2



#### Reconocimiento de palabras.

En esta actividad se cargarán aleatoriamente seis palabras, una en cada coche. El ordenador locutará una palabra y el niño tendrá que escuchar y buscar la palabra. Una vez acertada se pintará en la señal.

### NIVEL 2 - ACTIVIDAD 3



#### Escucha, lee y relaciona.

El niño pulsará sobre un altavoz y escuchará lo que dice. Luego cogerá la flecha y relacionará con la palabra. Las palabras serán muy similares, por lo que la dificultad es mayor.

## NIVEL 2 - ACTIVIDAD 4



### Asocia cada palabra con su dibujo.

En esta actividad se cargarán aleatoriamente cuatro palabras y cuatro dibujos desordenados. El niño, simulando un chute a puerta tendrá que meter la palabra en la portería correcta.

## NIVEL 2 - ACTIVIDAD 5



### Arrastra y completa las palabras.

En esta actividad trabajaremos el silabeo. Se cargarán cuatro dibujos y sus nombres incompletos. Las sílabas que faltan están en la parte inferior y el alumno tendrá que localizar la sílaba y colocarla correctamente. Se darán las palmadas de las sílabas y al llegar a la que falta se repetirá hasta que se localiza. Luego se arrastra y se completa el puzzle.

## NIVEL 2 - ACTIVIDAD 6



### Arrastra y ordena las sílabas de las palabras.

En esta actividad trabajaremos el silabeo. Se cargará un dibujo de forma aleatoria y el nombre del mismo aparecerá debajo escrito con las sílabas desordenadas. El niño tendrá que escribir el nombre correctamente arrastrando las sílabas al lugar correspondiente.

## NIVEL 2 - ACTIVIDAD 7



### Coloca las letras de la palabra.

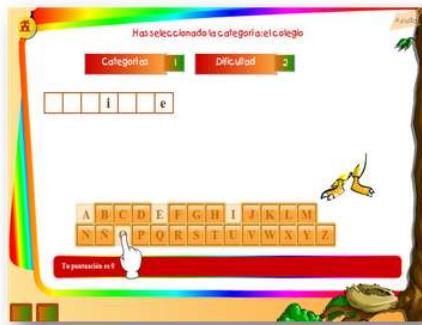
En esta actividad se cargará de forma aleatoria un dibujo del vocabulario trabajado y un número de canastas que se corresponde con las letras de la palabra. En la parte inferior tendrá el abecedario en forma de pelotas. El niño escribirá el nombre del dibujo tirando las letras que tiene el nombre del dibujo cargado.

## NIVEL 2. Actividad 8



**Escribe la palabra ordenando las letras.**  
En esta actividad se cargará de forma aleatoria un dibujo del vocabulario trabajado y el nombre escrito con las letras desordenadas. El alumno tendrá que escribir correctamente la palabra arrastrando las letras a la casilla correcta..

## JUEGO DEL AHORCADO



Si el niño supera correctamente todas las actividades del nivel 2 conseguirá como premio un juego del ahorcado.