

MIS PRIMERAS PALABRAS EN INGLÉS CON PIPO



Introducción general.....	1
Introducción a Mis Primeras Palabras en Inglés.....	1
A los padres y educadores.....	2
Para empezar.....	3
Resumen.....	3
La ciudad de Pipo y Cuca.....	3
Pegatinas.....	5
Los Conejos.....	6
Las Setas.....	6
¿Dónde está?.....	7
La Oruga.....	7
Los Caracoles.....	8
Los Cocodrilos.....	8
Los Piratas.....	9
Puntuaciones.....	9
Créditos.....	11

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com

CD-ROM

Accede a toda la información de la colección en este formato: fichas de productos, servicio técnico, guías didácticas, tienda, etc.

ONLINE

Ahora puedes jugar con Pipo desde cualquier ordenador con esta sección.

DIGITAL

Puedes comprar cualquier producto Pipo, descargándotelo directamente en tu ordenador, jugar sin más esperas y sin necesitar CD.

COLEGIOS

Pipo ofrece paquetes de licencia para los colegios. Aprende y diviértete con tus compañeros de clase con la sección Online.

Pipo es una colección de juegos educativos en CD-ROM, que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas. Con estos programas se trabajan las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño. Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil, que cuentan con aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, el razonamiento, la creatividad...

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía, cada uno de ellos responde a una detallada planificación de los objetivos que se quieren conseguir. Abarcan un amplio abanico de edades, que va desde los 2 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y conocimientos, cada niño avanzará según su ritmo personal de aprendizaje.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno/a.

No se persigue el jugar por jugar. De esta manera, se pretende potenciar al máximo la increíble capacidad de aprendizaje que tienen los niños, muy superior a la de los adultos.

Algunos programas disponen además, de la posibilidad de graduar el nivel de dificultad. Por sus características, han resultado ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o en Educación Especial. Los contenidos educativos de Pipo, se complementan con los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria, y con las finalidades que se establecen en la ley orgánica de educación en vigor.

MIS PRIMERAS PALABRAS EN INGLÉS

Mis primeras palabras en Inglés con Pipo es un divertido programa, con el que los niños y niñas descubrirán y aprenderán un montón de vocabulario en inglés.

El producto va dirigido a niños de 3 a 8 años donde se trabaja con un conjunto de juegos de vocabulario. A través de éstos, niños y niñas irán aumentando y perfeccionando su vocabulario, tanto en inglés como en castellano.

Y ADEMÁS...



Con el producto (edición especial) se incluye un **juego para hacer parejas (Memory)**; 64 fichas con las que trabajará el abecedario en Inglés.

Coloca las fichas boca abajo y descúbrelas de dos en dos.

Juega con un amigo/a: Si fallas, pasa turno; si aciertas vuelve a descubrir.

Para los más pequeños es aconsejable reducir el número de fichas con el que jugar.

La resolución de sus juegos es sencilla, lo que permite que niños tan pequeños consigan resolverlos sin necesidad de dominar la lectura. Estamos hablando de **juegos muy estimulantes** apoyados en todo momento por **audios e imágenes**, con los que conseguirán, mediante la típica dinámica de ensayo - error, asimilar progresivamente e interiorizar cientos de palabras anglosajonas.

Estamos hablando de un producto dividido en un total de **17 escenarios**, en los que practicarán el vocabulario introducido a través de **8 atractivos juegos**. De esta manera, los niños y niñas aumentarán su léxico en escenarios cotidianos como el huerto, el salón, el dormitorio, incluso el parque de atracciones.

Juegos como el Pegatinas, ¿Dónde está? o los Conejos son ejercicios que los más pequeños pueden resolver sin necesidad de dominar la lectura.

Es obvio, que al presentarse como un primer diccionario de inglés, la escritura y lectura de las palabras es un ejercicio imprescindible, y que de hecho está presente en el juego. Sin embargo, reafirmamos el hecho de que pueden jugar a todos los juegos sin saber leer, ya que juegos en los que la respuesta está supeditada a textos, como en los juegos de las setas, los caracoles, los cocodrilos o los piratas, pueden ser resueltos en sus primeros niveles (N1 y N2), gracias al apoyo constante de audio.

Cada jugador marcará su propio ritmo de aprendizaje. No hay control de tiempo, lo que se traduce en que el niño resolverá los juegos, en función de su nivel de motivación.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

CONTROL DE PROGRESOS



Control de porcentajes, aciertos y errores.

Hay que tener en cuenta la extensión del producto: 17 escenarios por 8 juegos cada uno y cientos de nuevas palabras. Por este motivo, es recomendable un **uso moderado**, aunque **constante** del producto. Es decir, es mucho mejor que jueguen un rato cada día o varios días a la semana, simultaneando juegos distintos.

Es importante que el niño **explore, investigue, y descubra** las opciones del juego posibilitando así mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

Control de Progresos en los juegos: para conseguir superar los juegos debes lograr el 100% en la barra de estado. Hay que tener en cuenta que los juegos cuentan con tres niveles de dificultad, y será suficiente conseguir el 100% en el 3^{er} nivel para superar el juego (de esta manera los niños que no lo necesiten, no tienen por qué resolver los primeros niveles). El porcentaje depende del número de ejercicios resueltos, así como de los fallos que el discente ha podido cometer.

NIVELES
Cada juego cuenta con 3 niveles de dificultad. Es suficiente superar el 3^{er} nivel para superar el juego.



El sistema de puntuaciones no se ha de utilizar para comparar los resultados de unos niños con otros. El programa está diseñado para que el niño consiga el 100% cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad. De igual forma, se lleva un control de puntos a razón de ejercicios resueltos, que siguen funcionando cuando el niño/a ha superado el juego.

Hay que ser conscientes de que los puntos, como tales, no son importantes. La pretensión del juego no es que el alumno/a llegue a la máxima puntuación sino que, con más o menos rapidez, llegue a un estado (100%) en el que se garantice la **comprensión de los contenidos** del apartado o juego en el que se encuentra.

AYUDAS



Al pulsar **FI** aparecerá una ayuda contextual.

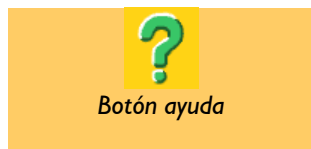
Es muy importante que el niño intente, por él mismo, buscar las respuestas. Cuando a un niño se le presentan dificultades, no hay que precipitarse en darle las soluciones. Hay que ayudarlo lo menos posible para que él solo pueda llegar al resultado. Es decir, hay que invitar al niño a que **reflexione** y, consecuentemente, aprenda de sus errores.

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar un interrogante verde o la tecla **FI** (para usuarios de Windows) para obtener una **explicación** resumida de cada juego y pantalla. Además permite enlazar con la Ayuda General, que puede ser impresa si

se desea, donde encontrarás un resumen de las características del programa. Consta de los siguientes apartados:

1. Cómo funciona el programa.
2. Juegos.
3. Generalidades.
4. Consejos didácticos (para padres y educadores).

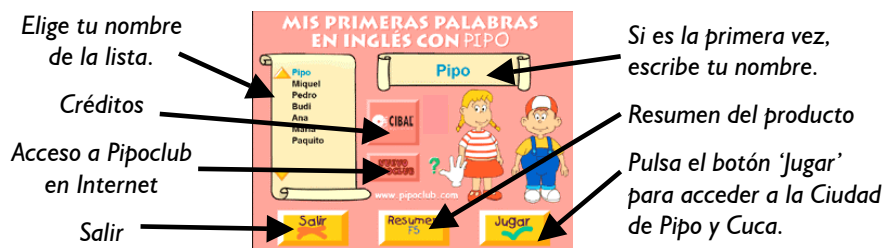
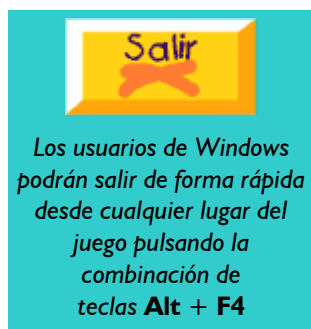
PARA EMPEZAR



Desde la página de inicio del juego, Pipo sugiere que se elija el nombre de la lista, si se ha jugado alguna vez con el juego, o que lo escriba para así poder guardar todos sus progresos.

Si es la primera vez que se entra a jugar hay que escribir dos veces igual el nombre del jugador, así se evita que el niño/a introduzca cualquier carácter por error.

Además desde aquí, ya tenemos acceso a una serie de botones especiales, a los que podremos acceder desde cualquier pantalla del juego, y en cualquier momento.



Una vez pulsado el botón JUGAR se accederá a la ciudad de Pipo y Cuca, donde podrás acceder a 17 escenarios donde aprender un montón de palabras.

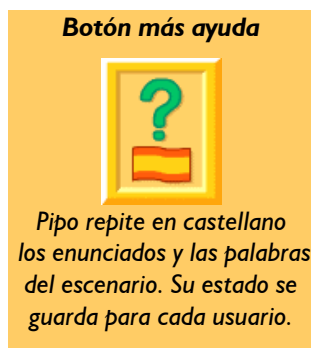
RESUMEN



Desde la tecla F5 se accede a la pantalla de opciones. En ella se nos proporciona una visión global de todo el producto.

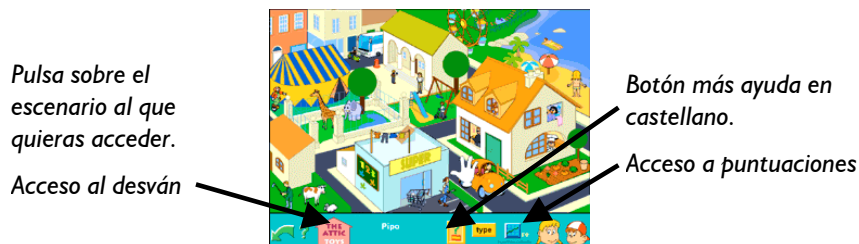


LA CIUDAD DE PIPO Y CUCA



Desde la ciudad de nuestros amigos Pipo y Cuca, los pequeños de la casa aprenderán cientos de palabras en inglés, repartidas en 17 escenarios de su entorno. Gracias a una presentación lúdica, mostrando el nuevo vocabulario sobre un fondo que lo acoge y le da sentido, los niños irán interiorizando y ampliando, sin darse cuenta, su vocabulario tanto en inglés como en castellano.

En esta pantalla se visualiza de forma global todos los escenarios a los que se tiene que acceder para conseguir el diploma de Mis Primeras Palabras en Inglés.



Acceso al desván.



Más información en la página 10.

Botón tipo letra

type

Cambia el tipo de letra entre: mayúsculas, minúsculas o enlazadas.

Lista de palabras pulsadas

19 / 41



Consulta las palabras que te faltan por pulsar.

Botón Diploma



Material para imprimir: Diploma y hoja de ejercicios.

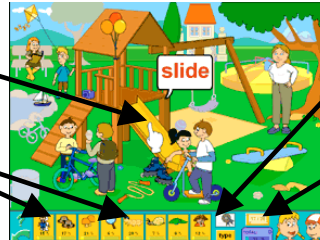
Al pasar por cada una de las zonas activas de la ciudad (escenarios) podrás observar en la barra, el porcentaje conseguido en cada una de ellas.

LAS ESCENAS

Los niños/as podrán acceder a la escena que prefieran. No existe ningún orden establecido. A través de estas, los usuarios tendrán una primera toma de contacto con el vocabulario con el que trabajarán en los juegos, pulsando y dando color a todos los objetos del fondo.

Pulsa y da color a los objetos del fondo.

Juegos



Diploma parcial del escenario

Lista de palabras pulsadas.

Esta labor se presenta como un juego a ojos del niño/a, pero en realidad responde a un objetivo didáctico más. A medida que van activando los objetos del fondo se les expone el audio y la palabra escrita de cada objeto, lo que se presenta como una primera toma de contacto de relevancia considerable.

Por este motivo es aconsejable que antes de acceder a ningún juego los niños pulsen y escuchen todos los objetos del fondo.

Las escenas son:

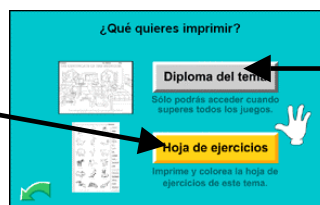
1. La Cocina
2. La Habitación
3. el Baño
4. El Salón
5. el Parque
6. la Escuela
7. El Huerto
8. La Playa
9. Los Animales Domésticos
10. El Supermercado
11. El Parque de Atracciones
12. El Circo
13. El Zoo
14. La Calle
15. Colores y Números
16. La Ropa
17. Las Partes del Cuerpo

Sobre la barra de las escenas aparece un **botón** que informa de **las palabras totales y las pulsadas** de la escena en la que te encuentras. Si lo pulsas, se desplegará una **lista**, en la que podrás observar qué palabras te faltan por pulsar, tanto en inglés como en castellano.

Desde esta pantalla se puede cambiar el **tipo de letra** entre mayúscula, minúscula y enlazada. Cada cambio afectará a todas las pantallas y juegos.

Además, en la barra de juegos aparece un botón diploma. A través de éste accederás a una pantalla-menú del material imprimible del producto: Diploma parcial del escenario y hoja de ejercicios.

Hoja de ejercicios: colorea y repasa el vocabulario de la sección.



Diploma del escenario: Aparece en gris, por lo que tendrás que superar todos los juegos de la escena para activarlo y poder acceder al diploma.

Hoja de ejercicios: Podrás imprimirla en cada escena y en el momento, para colorearla y repasar el vocabulario trabajado en el escenario.



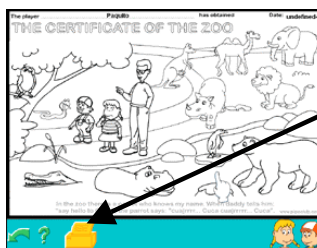
Colorea las imágenes y escribe debajo su nombre en inglés.

Orientación del papel



- Aconsejamos imprimir:
- En horizontal diplomas.
 - En vertical las hojas de ejercicios.

Diploma de la escena: Sólo cuando consigas superar todos los juegos del escenario, podrás acceder al diploma de esa sección e imprimirlo. El diploma guarda la fecha en la que fue obtenido, lo que se refleja en la impresión del mismo.

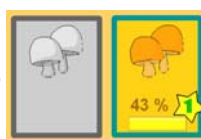


Botón impresora

LOS JUEGOS

Al acceder a un nuevo escenario los juegos aparecen en gris y no se puede acceder a ellos. Para poder jugar, tendrás que activarlos a medida que pulsas las palabras del fondo (dos palabras activan un juego). De esta manera, nos aseguramos que el niño/a haya tenido un mínimo contacto con el vocabulario que trabajará luego en los juegos.

Juego inactivo
(gris)



Juego activo
(amarillo)

Botón Niveles



Por nivel superado:



Por juego superado:



Los juegos son:

1. Pegatinas
2. Los Conejos
3. Las Setas
4. ¿Dónde esta...?
5. La Oruga
6. Los Caracoles
7. Los Cocodrilos
8. Los Piratas

Es aconsejable que se resuelvan los juegos siguiendo un orden, empezando por la izquierda, ya que su colocación en la barra va de menor a mayor dificultad.

Cada juego cuenta con 3 niveles de dificultad. Para superarlo, es suficiente con lograr el 100% en el nivel 3.

Por cada nivel superado de un juego, se otorgará al usuario una estrellita, que indica el máximo nivel superado hasta el momento.

Una vez se haya superado el juego (nivel 3) se obsequiará al niño/a con un regalo; un juguete que podrá ir a colocar en el desván en el momento que prefiera (ver en página 10).

LAS PEGATINAS

Objetivos didácticos:

Facilitar la asimilación de nuevo vocabulario con la ayuda de imágenes.
Desarrollar la atención y la concentración.

¿Cómo se juega?

Agarra las pegatinas que salen por la derecha del monitor y pégalas en su lugar correspondiente sobre el fondo.

HABILIDADES

Memorización
(visual y auditiva)

Coordinación visomotora

Discriminación

Reconocimiento de
formas

Abstracción

Agarra los objetos que te salen por la derecha del monitor y pégalos en su lugar correspondiente.

Botón Niveles



Botón altavoz: pulsa si quieres que Cuca te repita el enunciado.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Coloca las pegatinas en su lugar. Se reconocen perfectamente ya que se corresponden en forma, tamaño y además las imágenes tienen color.

Nivel 2: Encaja las formas grises sobre los objetos a los que corresponden. Correspondencia de forma y tamaño

Nivel 3: Encaja las formas de menor tamaño sobre los objetos a los que corresponden. Representa mayor dificultad en la percepción.

Es un juego óptimo para las edades más tempranas, dada la simplicidad del juego. El hecho de trabajar con imágenes y sus dicciones en inglés, facilita la asimilación de un sinfín de palabras sin que el niño/a se dé cuenta.

LOS CONEJOS

HABILIDADES

Memorización
visual y auditiva

Coordinación visomotora

Discriminación

Asociación

Memoria a corto y largo
plazo

Objetivos didácticos:

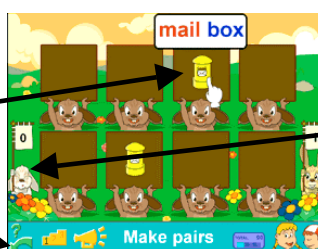
Conocer e interiorizar el vocabulario inglés de cada escenario.
Desarrollar la memoria, la atención y la concentración.

¿Cómo se juega?

Juega con los conejos y consigue las 4 parejas.

Haz parejas descubriendo el objeto que esconden los carteles.

Salir.



En el nivel 3, se puede jugar en parejas; cada conejo con marcador es un jugador.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Al pasar por encima de cada cartel, aparece la palabra escrita y se enuncia.

Nivel 2: Al pasar por encima de cada cartel suena el audio de la palabra escrita.

Nivel 3: Descubre y haz parejas (sin ayuda).

En el último nivel se puede jugar en parejas. En la parte inferior de la pantalla hay dos conejos (uno en cada extremo). Cada uno de ellos lleva un contador de los aciertos de cada jugador. Si el jugador acierta, vuelve a tirar. Si falla, el turno pasa.

LAS SETAS

HABILIDADES

Memorización
(visual y auditiva)

Coordinación visomotora

Discriminación

Asociación

Lectoescritura

Comprensión

Objetivos didácticos:

Desarrollar la atención y la memoria visual, asociando imágenes con grafías.
Conocer el abecedario en inglés y reforzar el aprendizaje del vocabulario.
Interiorizar la escritura del vocabulario de la escena.

¿Cómo se juega?

Ahora con Pipo y Cuca podemos jugar al popular juego de Veo, veo...

Presta atención a la letra que dice Cuca, pues es con esa letra, con la que empieza la imagen que está buscando. Los juegos aparecen en series de 4 ejercicios.

Observa por qué letra empieza el objeto que estamos buscando.

Botón Niveles



Pulsa sobre la seta que tiene el objeto que empieza por la letra enunciada

Control de progresos.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Al pasar por encima de las setas Cuca dice de qué imagen se trata y aparece el nombre escrito, lo que ayuda al niño/a a averiguar el objeto que estamos buscando, ya que la letra aparece escrita en todo momento.

Nivel 2: Al pasar sobre las setas sólo suena el audio.

Nivel 3: No hay ninguna ayuda, únicamente aparece escrita la letra por la que empieza el nombre del objeto que buscamos.

¿DÓNDE ESTÁ...?

HABILIDADES

Memorización
(visual y auditiva)

Coordinación visomotora

Discriminación

Motricidad fina

Lectoescritura

Comprensión

Objetivos didácticos:

Discriminar conceptos y reforzar los aprendizajes obtenidos.

Poner en práctica habilidades de atención, concentración y memoria.

¿Cómo se juega?

Escucha con atención qué es lo que pide Cuca y ayuda a la araña a encontrarlo.

Los ejercicios salen por series de cinco elementos. Fíjate bien y selecciona la respuesta correcta, entre las opciones marcadas que se señalan en gris (parpadeando).

Indícale a la araña dónde está el objeto que pide Cuca.

Botón Niveles.



Botón ayuda en castellano en el nivel 2.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Pipo repite en castellano el objeto a buscar.

Nivel 2: Botón ayuda para repetir en castellano el objeto a buscar.

Nivel 3: Sin ayuda.

LA ORUGA

HABILIDADES

Secuenciación

Discriminación

Asociación

Lectoescritura

Comprensión

Objetivo didáctico:

Aprender las letras y manipular el teclado.

Asimilar la escritura de cada palabra anglosajona.

Secuenciar sucesivamente las letras.

¿Cómo se juega?

Usa el teclado de tu ordenador pulsando las letras de la palabra que dice Cuca y que aparecen en la copa del árbol. Si se desea, se pueden usar las letras que hay en la parte inferior de la pantalla, en lugar del teclado. No es necesario que se tecleen las letras por orden.

Fíjate en cómo se escribe la palabra del árbol y teclea las letras necesarias para formarla sobre la oruga.

Botón Niveles



Si lo prefieres usa estas letras para formar la palabra enunciada.

Control de progresos: aciertos, errores y porcentaje.

Hay **3 niveles** de dificultad:
Nivel 1: Las palabras más cortas del escenario.
Nivel 2: Palabras más largas.
Nivel 3: Las palabras más largas del escenario.

Es aconsejable que a los niños más pequeños se les ayude en la búsqueda de las letras, señalándoles en el teclado, dónde se encuentran.

LOS CARACOLES

Objetivos didácticos:

Identificar sonido y grafía.
 Discriminar entre distintas opciones y reforzar los aprendizajes obtenidos.
 Relacionar imagen con su grafía en inglés.

¿Cómo se juega?

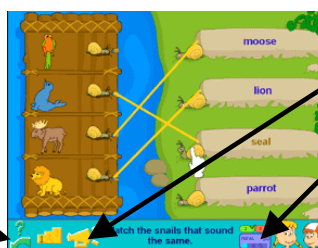
Relaciona las imágenes que aparecen en la balsa de los caracoles, con las grafías que hay en tierra firme.

HABILIDADES

- Discriminación
- Asociación
- Lectoescritura
- Comprensión
- Memoria

Une las imágenes de la balsa con sus grafías en tierra firme.

Ayuda



Botón altavoz.

Control de progresos: porcentaje, aciertos y errores.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Al pasar sobre las imágenes y las grafías suena su audio respectivo.
Nivel 2: Suena el audio una vez se ha pulsado la imagen.
Nivel 3: No hay ayuda de audio en las imágenes.

LOS COCODRILOS

Objetivo didáctico:

Conocer el vocabulario en inglés.
 Aprender las grafías de las diferentes palabras.
 Asociar audio con grafía.

¿Cómo se juega?

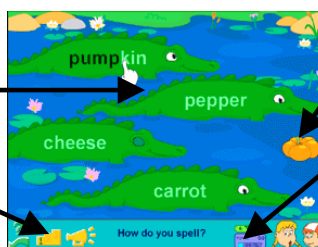
Observa la imagen y dile a Pipo y a Cuca como se escribe, pulsando sobre el cocodrilo correcto.

HABILIDADES

- Discriminación
- Asociación
- Lectoescritura
- Comprensión
- Memoria

Dile a Pipo y a Cuca cómo se escribe la palabra enunciada.

Botón Niveles.



Observa la imagen del enunciado.

Control de progresos: porcentaje, aciertos y errores.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Ayuda de audio al pasar por encima de los cocodrilos.
Nivel 2: Escucha y selecciona la grafía correspondiente (sin ayuda).
Nivel 3: Traduce al inglés la palabra enunciada y busca su grafía. Al pasar por encima de los cocodrilos, Cuca dice la palabra escrita.

LOS PIRATAS

Objetivo didáctico:

Asociar las grafías a su imagen correspondiente.
Reforzar la interiorización de las palabras trabajadas.

HABILIDADES

Memorización
(visual y auditiva)

Coordinación visomotora

Discriminación

Asociación

Lectoescritura

Comprensión

¿Cómo se juega?

Busca las imágenes que te pide Cuca. Fíjate que en la barca aparece la palabra escrita.

Fíjate en la barca para saber que objeto buscamos.

Pulsa el altavoz si quieres que Pipo te repita el enunciado.



Para superar este juego consigue el 100%.

Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores cometes, más rápido superarás el juego.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Ayuda del audio al pasar sobre los cofres.

Nivel 2: Sin ayuda de audio.

Nivel 3: Lee la palabra en inglés que aparece en la barca y selecciona la imagen correspondiente.

PUNTUACIONES

F9



Pulsando la tecla F9 del teclado (sólo para usuarios Windows), se accede directamente a la pantalla de puntuaciones.

Desde esta pantalla podrá llevar un control de los progresos de todos los usuarios del juego (CD-ROM).

Tiene que tener en cuenta que las puntuaciones en sí, no son importantes. Lo verdaderamente importante es la consecución o no, de los juegos de cada escenario.

No se guíe por el estado de los puntos; tener muchos puntos no quiere decir que el niño sepa más que uno que tenga muy pocos puntos, sino que ha jugado más veces.

Lo realmente importante de la pantalla de puntuaciones es que aparezca un **visto** sobre cada uno de los escenarios de la lista de la izquierda. Sólo en este caso, el niño habrá demostrado haber asimilado el vocabulario trabajado.

Es importante que **NO** pretenda que el niño/a logre de golpe, el 100% en todos los juegos de una escena. De este modo, lo único que conseguiría es agobiarlo y que lo que se ha pensado como una herramienta motivadora del aprendizaje, se convierta en un aburrimiento.

Aquí puede ver el porcentaje total y los puntos de las escenas.

Puntuaciones detalladas de la escena: pulse sobre el escenario al que quiere acceder.

Botón impresora.



Si quiere ver una explicación del juego sobre la barra, pase por encima de los iconos.

Porcentajes por niveles.


Nombre del jugador.

Mencionar que la impresión de esta pantalla, será una réplica a lo que están viendo en el monitor, así que si desea tener una referencia en papel de los progresos en cada tema, deberán imprimir las puntuaciones de cada tema.

EL DESVÁN

Para los niños/as hemos habilitado un control de progresos lúdico. Con cada juego superado (para lo que es suficiente lograr el 100 % en el 3^{er} nivel) se le otorga al usuario un regalo (juguete). Podrá hacerse con 8 juguetes en cada escenario, que podrá ir a colocar y jugar con ellos, en el desván.

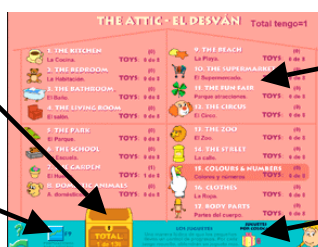
REGALOS



Se obsequiará con un regalo (juguete) por cada juego superado (136 en total).

Coloca los regalos que caigan dentro del baúl.

Control de progresos para padres.



El desván tiene 4 zonas, pulsa sobre cualquiera de los temas de la zona a la que quieras acceder.

Juguetes por colocar.

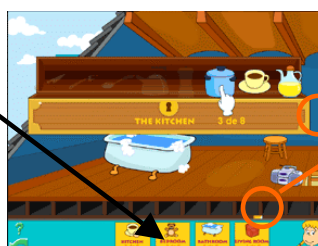
Cuando acceda al desván, primero deberá colocar los regalos dentro del baúl para luego poder hacerse con los juguetes conseguidos.

El desván cuenta con 4 zonas. Pulsa sobre el tema del que quieras colocar los juguetes y accederás a esa zona del desván. Cada zona cuenta con los juguetes de 4 escenarios (menos una que cuenta con 5).

Una vez hayas accedido a la zona, podrás abrir los baúles de los temas que desees y colocar tus juguetes. Podrás ampliarlos, reducirlos, sobreponerlos a otros objetos o mandarlos al fondo, girarlos, voltearlos, etc.

Elige el baúl del escenario del que quieras colocar los juguetes.

Tienes 3 juguetes para colocar. Selecciónalos y colócalos donde prefieras.



Pulsa sobre las flechas de los extremos de la pantalla para moverte por las 4 zonas del desván.

Cuando consigas todos los juguetes en todos los escenarios (136 en total) recibirás en la entrada del desván tu diploma de *Mis Primeras Palabras en Inglés con Pipo*. ¡Y no olvides terminar de colocar tus juguetes!

¡Enhorabuena!
¡Has conseguido tu diploma de Mis Primeras Palabras en Inglés!

Salir



Puedes imprimir tu diploma en color con la impresora Color; o en blanco y negro con la impresora BN, para poder colorearlo.

El Diploma de *Mis Primeras Palabras en Inglés con Pipo* se puede imprimir en color o en blanco y negro; elija la impresora pertinente en cada caso.

El juego guarda la fecha en la que se consiguió completar el producto, por lo que podrá imprimir el diploma en cualquier momento con la fecha en la que se consiguió el mismo. Del mismo modo, el diploma se otorga a nombre del jugador.

CRÉDITOS

Copyright © 1996-06.
Cibal Multimedia.

*Prohibida la reproducción
total y/o parcial, adaptación
o traducción sin permiso
previo por escrito, salvo lo
permitido por las leyes de
derecho de autor.*

Depósito legal:
PM 1499-2006.
ISBN 84 95370-33-6.

Todos los derechos
reservados.

<http://www.pipoclub.com>

Producido por: CIBAL Multimedia S.L.

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Melodías: Pedro Darder

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Javier Liébana, Miquel Albertí

Voz Pipo castellano: Aina Cortés

Voz Cuca Inglés: Frances McMahon

Programación: Fernando Darder, Miguel Ángel Ferri, Marc Puig, Alicia González,
Juan Gabriel Covas

Técnico sonido: Pedro Darder, Miguel Ángel Ferri, Marc Puig

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Mónica Pablos

Creación contenidos guía didáctica: Mónica Pablos

Gerente: Domingo Sanz

Departamento Comercial y administración: Pilar Gómez

Colaboradores: Carlos Darder, Aina Darder, Toni Darder, Pilar Gómez,
Laura Larios