

ORTOGRAFÍA CON PIPO

APRENDE CON LOS DINOSAURIOS

ÍNDICE



www.pipoclub.com

En el club de Pipo en Internet hay información actualizada sobre la colección.

¡Actividades gratuitas!

Introducción general.....	1
Ortografía con Pipo.....	2
A los padres y educadores.....	2
Para empezar.....	3
Repaso.....	5
Resumen.....	6
Configuración.....	6
Los temas de ortografía.....	7
Los Juegos.....	8
Pulsa las palabras.....	8
Completa la palabra.....	9
Completa las cuatro palabras.....	9
Completa la frase.....	10
Completa con homófonas y parónimas.....	10
Las reglas ortográficas.....	11
El nido de los dinosaurios.....	11
El dictado.....	11
Completa con los signos.....	12
Test.....	12
Relaciona.....	13
Separa en sílabas.....	13
Pulsa la sílaba tónica.....	13
Clasifica las palabras.....	14
Puntuaciones.....	14
Créditos.....	16

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com

ELIGE EL FORMATO
MÁS ADECUADO

**CD-ROM
ONLINE
DIGITAL/DESCARGA**

COLEGIOS

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

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 trabajamos 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 las 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, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, 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 objetivos que queremos conseguir.

La mayoría abarcan un amplio abanico de edades que va desde los 15 meses ó 3 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará a su ritmo de aprendizaje. Algunos juegos disponen de la posibilidad de graduar la dificultad. Por sus características han resultado ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

ORTOGRAFÍA CON PIPO



Ortografía con Pipo es un programa con el que, de manera sencilla, divertida y práctica, los niños aprenderán a escribir sin faltas.

Va dirigido a niños de **6 a 12 años**; no obstante sus niveles más difíciles, servirán para que los **adultos** o niños más mayores puedan aprender y repasar los temas y las reglas ortográficas.

El producto tiene 3 niveles, para poder adaptarse a las distintas edades, y así, tratar los temas más adecuados. De esta manera, se estructura:

NIVEL 1. Explorador del Jurásico.

Cuenta con **11 temas** que son tratados en **5 juegos** diferentes donde poner en práctica las reglas ortográficas y prevenir adecuadamente la aparición de errores.

NIVEL 2. Investigador del Triásico y NIVEL 3. Maestro del Cretácico.

Cada uno de ellos cuenta con **11 temas** que son tratados en **14 juegos** diferentes, para aplicar los conocimientos ortográficos adquiridos. En cada nivel el contenido de los ejercicios es distinto.

La duración de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno. No obstante, los juegos cuentan con un control de tiempo, cuya finalidad es la de indicarnos los puntos que consigue cada niño tras la resolución de los ejercicios.

La ortografía es un área que, en ocasiones, resulta aburrida y pesada, por eso, los juegos de **Ortografía con Pipo** son muy **estimulantes** y captan rápidamente el interés del niño.

Y ADEMÁS...



Con el producto (edición especial) se incluye un **cuaderno de reglas ortográficas**; con un resumen de la teoría trabajada en el juego.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

Pipo está concebido para que el niño pueda interactuar con el ordenador, como si de un juguete se tratase. Es muy importante que él explore, investigue y descubra las opciones del juego por su cuenta, posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

Los juegos contabilizan **aciertos y errores** cometidos: los puntos son importantes en tanto animan al menor a seguir jugando y le motivan a esforzarse y superarse más, pero hay que tener presente que no son significativos por sí solos.

CONTROL DE TIEMPO Y PUNTUACIONES

En los juegos: para conseguir superar cada uno de los niveles, se tendrán que conseguir **10 000 puntos**. Los puntos dependen del número de ejercicios resueltos y de la **velocidad** con que se realizan.

Niños muy rápidos podrán superar el nivel más fácilmente, mientras que niños con más dificultades deberán efectuar más ejercicios. 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 10 000 puntos cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad.

Hay que ser conscientes de que los puntos como tales, no son importantes. La pretensión del juego no es que el alumno llegue a la máxima puntuación, si no que, con más o menos rapidez llegue a un estado (10 000 puntos), en el que se garantice la **comprensión de los contenidos** del apartado o juego en el que se encuentre.

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** e investigue y consecuentemente, aprenda de sus errores.

CONTROL DE TIEMPO



Mediante el tiempo podremos contabilizar los puntos conseguidos en cada ejercicio.

BOTÓN TEORÍA



Pulsa el botón teoría para consultar tus dudas.

BOTÓN TEORÍA

Para eso, en la mayoría de los juegos, el niño tendrá acceso al “**botón teoría**” donde encontrará un resumen de las reglas ortográficas del tema en que se encuentre, que puede serle útil sobre todo como consulta en algunas circunstancias. En ningún caso se quiere suplantar el uso de los libros de texto.

BOTÓN DUDO



Pulsa sobre *Cuca* para ver la respuesta. Penaliza menos que equivocarse.

BOTÓN “DUDO”

En los juegos donde se trata de completar con letras los huecos de las palabras, el niño tiene la posibilidad de pulsar el botón “dudo”, en caso de no estar seguro de la respuesta.

Cuando pulsas sobre el botón, se enseñará la respuesta correcta y después el niño o niña tendrá que seleccionarlo. Penaliza menos que equivocarse.

Al pulsar este botón, la palabra se añade automáticamente a la sección “repasso”.

AYUDAS



Al pulsar **F1** aparecerá una ayuda contextual.

BOTÓN AYUDA

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una explicación resumida de cada juego. Y además te permite siempre ir a la Ayuda General, que puede ser impresa. Ésta consta de los siguientes apartados:



1. Generalidades.
2. Cómo funciona “Ortografía con Pipo”.
3. Consejos para padres y educadores.
4. Pantalla de Configuración.

PARA EMPEZAR

TU MISIÓN



¡Ayúdanos a encontrar a Piti en la época de los dinosaurios!

Llevar a cabo tu misión, ¡no va a ser nada fácil!
Consigue cargas de energía para abrirte camino en la cueva.

Una vez inserte el cd, el programa le remitirá a una pantalla donde se le preguntará si quiere visualizar las **demos y las guías didácticas** de la colección o ir a **Jugar**.

Demos de la colección

Desinstalar



Jugar a “Ortografía con Pipo”

Guías didácticas

NUESTRA MISIÓN

Piti, la mascota de la hermana de Pipo, es una pequeña lagartija de aspiraciones inquietas. Ha dejado un mensaje de socorro diciendo que se ha ido a leer a un lugar tranquilo usando la máquina del tiempo, ¡ayúdales a encontrarla!

Si tu nombre ya está en la lista no tienes más que elegirlo.

Resumen F5

SALIR



Si juegas por primera vez, hay que escribir el nombre (2 veces igual).

Créditos

JUGAR

El niño deberá escribir su nombre dos veces para evitar errores, y después se le preguntará la edad; según los años que tenga se establecerá el **nivel base** con el que se jugará en todos los juegos.

Nivel 1. Explorador del Jurásico, recomendado para menores de 8 años.

Nivel 2. Investigador del Triásico, recomendado para niños entre 8 y 10 años.

Nivel 3. Maestro del Cretácico, recomendado para mayores de 10 años.



Para modificar el Nivel Base de un jugador, hay que acceder a la pantalla de configuración (tecla F8).

F1 Puedes acceder a una **ayuda contextual** pulsando en el teclado de tu ordenador sobre la tecla F1 o en el interrogante de la barra. Desde esta ayuda podrás acceder también a una ayuda general, con un breve resumen de los contenidos, funcionamiento del programa, relación de las distintas actividades del juego y algunos consejos didácticos.

F5 **Resumen.** Visualización de todo el producto; temas y juegos.

F9 Acceso a la pantalla de **puntuaciones** (de cada niño en cada juego). Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla **F9**.

F8 Acceso a la pantalla de **configuración**.

Para **salir** del producto desde cualquier sitio y en cualquier momento:

Usuarios Windows: Pulsar simultáneamente **Alt + F4**.

Usuarios Mac: Pulsar simultáneamente **símbolo Apple + Q**.

EL MAPA DE LAS LETRAS

Una vez hayamos pulsado sobre el botón **JUGAR**, accederemos al **Mapa de las letras** desde donde podremos ver los diferentes **temas**, que varían según la edad.

Nivel 1. Explorador del Jurásico:

Mayúsculas y uso de B/V C/Z C/QU R/RR G/GU G/J M/N X H Y/LL

Nivel 2. Investigador del Triásico:

Uso de las letras B/V C/QU/K/Z R/RR G/J/ GU M/N X H Y/LL mayúsculas, acentuación y signos de puntuación.

Nivel 3. Maestro del Cretácico:

Uso de las letras B/V C/QU/K/Z R/RR G/J/ GU M/N X H Y/LL mayúsculas, acentuación y signos de puntuación.

BOTÓN NIVELES

Cuando elegimos la edad, se marca el Nivel base. Algunos juegos presentan hasta 3 niveles de dificultad.

Podemos desactivar el cambio de nivel desde configuración (F8).



El **contenido** de los juegos en los 3 niveles es diferente, ya que se adapta al vocabulario de cada edad incrementando su dificultad y el volumen de contenido a medida que se aumenta de nivel.

REPASO

Ortografía con Pipo cuenta con secciones de repaso inteligentes y personalizables para revisar palabras en las que se ha dudado o fallado.

REPASO GENERAL PERSONALIZABLE

Desde el Mapa de las Letras podemos acceder al menú de repaso general, donde podemos elegir entre varias opciones para jugar:



- **Los temas que se desean revisar:** se pueden seleccionar varios temas y jugar con ejercicios más variados que en los juegos y repastos de cada tema, pues estos se centran en un tema en concreto.

Los temas que aparecen dependen del nivel base que tiene cada jugador.

- **El contenido que aparecerá en el juego:** se puede decidir si se quiere repasar todas las palabras del tema o solo los errores o dudas cometidos.

- **El juego con el que practicar:** se puede seleccionar uno de los 3 juegos disponibles (completa la palabra, completa cuatro palabras o completa la frase).

REPASO "INTELIGENTE" DEL TEMA

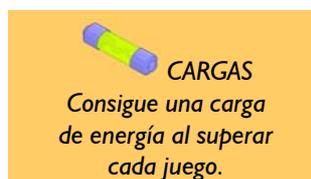


En cada tema, en los juegos de completar palabras y frases, Pipo detecta si se falla o se duda (pulsar sobre Cuca para que ayude). Cuando esto ocurra, en la pantalla de la presentación del tema aparecerá el botón repaso acompañado de un sonido especial.

Elige uno de los juegos para repasar.



El repaso se realiza **sin control de tiempo**, esto permite que el niño no tenga prisa en resolverlo y se pueda fijar tranquilamente en la forma escrita correcta de cada palabra. Todas estas palabras se deberán repasar en los juegos:



Para conseguir la **última carga de energía** del tema, el apartado de repaso no debe tener ningún contenido pendiente.

RESUMEN

F5: Tecla de acceso rápido al resumen.

Pulsando F5 podemos hacer una visita rápida a todo el producto.



CONFIGURACIÓN

F8: Tecla de acceso rápido a configuración

Pulsando F8 accedemos a la pantalla de configuración donde podrá decidir sobre los siguientes aspectos:

Nivel base actual

Cambiar de nivel

Impresora

Pipoclub



NIVEL BASE



Al entrar en un juego, el botón Nivel, nos indica nuestro **Nivel base**.

NIVEL "BASE" ACTUAL

Cuando entramos en el juego por primera vez, debemos introducir el nombre del niño y después la edad, así, el juego establece el **nivel base** con el que se va a jugar por defecto, es decir, todos los juegos aparecerán con ese nivel seleccionado.

Si desea modificar su nivel base, elija otro nivel de los tres que hay.

CAMBIAR DE NIVEL

Si el apartado "cambiar de nivel" tiene un visto verde significa que se permite el cambio de nivel en los juegos. De esta manera, el niño mientras juega podrá resolver los ejercicios de niveles inferiores y superiores, pero una vez acceda a la cueva para buscar a Piti, solamente podrá entrar en la cueva del nivel base establecido.

IMPRESORA

También puede activar o desactivar la impresora. Si no quiere que se puedan imprimir las hojas de los ejercicios ni los diplomas de cada nivel, desactive el botón.

Para evitar un uso indiscriminado de este botón, por parte de los más pequeños, recomendamos activarlo solo cuando sea necesario.

PIPOCLUB.COM

Puede restringir el acceso a Internet desde el producto. Si no desea acceder a nuestra web, desactive la conexión a www.pipoclub.com pulsando sobre el visto verde para que desaparezca.

CAMBIO DE NIVEL INACTIVO



Si desactivamos "Cambiar nivel", el botón Nivel aparece en **gris**.

LOS TEMAS DE ORTOGRAFÍA



Cada juego o tema superado se marcará con un visto verde.

Material para imprimir



De cada tema, puede imprimir una hoja para trabajar la escritura de manera tradicional, sobre papel.

"ROBOTITOS"



Inactivo - Activo

Cada robot nos presenta una regla y ejemplos del tema tratado.

Es recomendable escuchar los robots antes de jugar si no sabes las reglas básicas, pero no es obligatorio.

Para que los robots se queden activos, debes escuchar la explicación de Pipo completa.



Pulsa los dinosaurios, si quieres que Pipo te cuente curiosidades.

Pulsa sobre el recuadro y desaparecerá.

CARGAS DE ENERGÍA



En cada juego podrás conseguir una carga.

El contenido teórico del producto se estructura en **3 niveles**, según las edades del jugador. Cada nivel cuenta con **11 temas**. Una vez elegido el tema, se accede a las **presentaciones**. Estas serán distintas en función del **nivel base**:

Nivel 1: Explorador del Jurásico.

1. Uso de las mayúsculas.
2. Uso de la B y la V.
3. Uso de la C y la Z.
4. Uso de la C y la QU.
5. Uso de la R y la RR.
6. Uso de la G y la GU.
7. Uso de la G y la J.
8. Uso de la M y la N.
9. Uso de la X.
10. Uso de la H.
11. Uso de la Y y la LL.

Una vez seleccionado un tema, se accederá a una pantalla de presentación. En el **Nivel 1**, la presentación del tema es simplemente una primera toma de contacto con las palabras; no hay reglas ni robots, se trata, únicamente, de pulsar todas las palabras, escuchar cómo se dicen y fijarse en su escritura.

Pulsa sobre las palabras y fíjate en su escritura.

Contador de objetos pulsados

Juegos del tema



Pulsa sobre los dinosaurios, si quieres que Pipo te cuente curiosidades sobre ellos.



Hoja de ejercicios

Nivel 2. Investigador del Triásico y Nivel 3. Maestro del Cretácico

1. Uso de la B y la V.
2. Uso de la C, QU, K y Z.
3. Uso de la G, J, GU.
4. Uso de la R y la RR.
5. Uso de la M y la N.
6. Uso de la X.
7. Uso de la H.
8. Uso de la Y y la LL.
9. Uso de mayúsculas.
10. Acentuación.
11. Puntuación.

Una vez seleccionado un tema, se accederá a una pantalla de presentación. Desde esta se pueden ver frases y palabras que ejemplifican las reglas ortográficas, acompañadas de cierto número de robots. Serán estos "robotitos" los que introduzcan los contenidos teóricos de cada tema, así como ejemplos. Es recomendable pulsarlos y escucharlos antes de pasar a realizar los ejercicios.

Para que el robot se quede activo, hay que dejar que Pipo termine la explicación. Los robots se mueven, para indicar el orden en que hay que leerlos.

Algunos robots llevan, además, vídeos con ejemplos.

Regla que está explicando el robot.



Contador de robots escuchados.

Juegos

Hoja de ejercicios imprimible

Hoja de ejercicios: en los tres niveles se pueden imprimir estas hojas para colorear y repasar el vocabulario del tema. Se empieza completando palabras, para pasar a frases sencillas y, finalmente, frases más complejas.

CÓMO CONSEGUIR LAS CARGAS DE ENERGÍA

Para conseguir las cargas de energía hay que lograr el 100% de cada juego. Por cada juego superado, se recibirá una carga de energía.

La última carga de energía se obtendrá cuando se haya superado el 100% de todos los temas y todos los juegos, y no se tenga nada acumulado en el repaso. En caso de tener algún contenido en el repaso, habrá que resolverlo para poder conseguir la última carga.

LOS JUEGOS



En la parte inferior aparece el porcentaje.

El signo de visto aparece al lograr el 100%.

Los juegos de ortografía están concebidos para que se trabajen los diferentes contenidos en diversos formatos: completar palabras, completar frases, pulsar palabras, test, relacionar, etc.

Los juegos están ordenados desde los más fáciles a los más difíciles empezando por la izquierda. De manera que se vaya aplicando, de forma práctica, el contenido de las presentaciones.

En la barra, encontraremos los iconos de los juegos con los que podemos jugar, según el tema y el nivel en el que estemos. En cada uno de ellos aparece el porcentaje superado de dicho juego. Así, cuando hayamos resuelto el 100% aparecerá un visto verde. Pulse F9 para consultar las puntuaciones globales.

Éstos son todos los iconos de los juegos con los que podemos jugar:

Juegos de las letras



Pulsa palabras



Completa 1 palabra



Completa 4 palabras



Completa frases



Reglas



Teclea la palabra



Dictado

Juegos especiales de puntuación



Completa signos



Test



Relaciona

Juegos especiales de acentuación (conceptos previos)



Separa sílabas



Sílaba tónica



Clasifica

PULSA LAS PALABRAS

HABILIDADES

Lectura de palabras

Comprensión de reglas ortográficas

Reconocimiento de reglas

Asociación

Concentración

Mejorar escritura

Objetivos didácticos:

Reconocer e identificar palabras en función de un enunciado.

¿Cómo se juega?

En la pantalla aparecerán diversas palabras, y en la barra aparecerá un enunciado, basado en las reglas ortográficas. Se trata de pulsar las palabras que sigan la regla ortográfica anunciada.

Con la ayuda del diplodoco tomarás contacto con las reglas ortográficas.

Fíjate bien en el enunciado.



Control de tiempo (pág. 2).

COMPLETA LA PALABRA

HABILIDADES

- Lectura de palabras
- Mejorar escritura
- Memoria visual
- Concentración

Objetivos didácticos:

- Conocer la correcta escritura de algunas palabras de cada tema.
- Completar las palabras con las letras del tema que se está jugando.
- Reducir los errores ortográficos.

¿Cómo se juega?

Completa la palabra que aparece en la parte inferior de la pantalla con la opción correcta que lleva uno de los dinosaurios que se mueven.



Los pterosaurios



Los ictiosaurios

Botón "Nivel"
Control de tiempo (pág. 2)
Botón "DUDO"

Esta es una manera de que el jugador vea escrita la palabra correctamente, y mediante su memoria visual la interiorice y la aprenda para que en un futuro la pueda escribir de forma correcta.

En caso de duda, invite al niño a pulsar el botón "dudo". Estas palabras se acumularán en el repaso y penalizarán menos que un error.

COMPLETA LAS 4 PALABRAS

HABILIDADES

- Lectura de palabras
- Mejorar escritura
- Memoria visual
- Concentración

Objetivos didácticos:

- Conocer la correcta escritura de algunas palabras de cada tema.
- Completar las palabras con las letras del tema que se está jugando.
- Reducir los errores ortográficos.

¿Cómo se juega?

Aparecen grupos de cuatro palabras y a todas ellas les falta una letra. Se debe pasar el cursor por encima de ellas para conocer las opciones, y después pulsar la respuesta correcta.



El parasaurolfo



El tiranosaurio rex

Botón "DUDO" sobre cada palabra.
Botón "Nivel"
Teoría
Control de tiempo

Nuevamente, se estimula la memoria visual para aprender a escribir bien algunas palabras que presentan alguna peculiaridad ortográfica con la que hay que fijarse.

COMPLETA LA FRASE

HABILIDADES

Lectura de frases cortas
Mejorar escritura
Contextualización de palabras
Concentración

Objetivos didácticos:

Conocer la escritura correcta de algunas palabras en contexto con las frases.
Desarrollar la lectura de textos cortos.

¿Cómo se juega?

En cada frase que aparece hay una serie de palabras incompletas. El cursor indica qué palabra hay que completar en todo momento; así, en los dinosaurios aparecen las opciones de cada uno y el niño solo tiene que pulsar la respuesta correcta.



Los compsoognatos



Los triceratops

Huecos a completar.

Posibles respuestas.

Botón "DUDO"

La dinámica del juego es la misma que en los dos juegos anteriores (completa la palabra y completa las cuatro palabras), pero en este caso, la palabra va acompañada de una frase, que puede ayudar a comprender el significado.

COMPLETA CON HOMÓFONAS Y PARÓNIMAS

HABILIDADES

Lectura de frases cortas
Mejorar escritura
Contextualización de palabras
Concentración

Objetivos didácticos:

Discriminar palabras homófonas y parónimas.
Conocer la correcta escritura de algunas palabras con ciertas peculiaridades ortográficas en contexto con las frases.
Desarrollar la lectura de textos cortos.

¿Cómo se juega?

Completa en cada frase las palabras con la opción correcta. Se debe utilizar el sentido de la frase para poder discriminarlas.

Los huecos se rellenan en orden de aparición; así, en los dinosaurios se ven las opciones de cada uno y el niño solo tiene que pulsar la respuesta correcta.



En este juego se trata de completar:

- **Palabras homófonas** (b/v, h, acentuación –tilde diacrítica–), es decir, palabras que suenan igual pero cuyo significado es diferente.
- **Palabras parónimas** (rr/r, c/z), es decir, palabras que se parecen pero que se escriben de forma diferente y significan cosas distintas.

Este juego solo aparece en los niveles 2 y 3:

N2. Investigador del Triásico: El formato de este nivel presenta **2 frases** con un hueco en cada una. Se trabajan palabras homófonas/parónimas a pares.

N3. Maestro del Cretácico: El formato del juego en este nivel presenta **1 sola frase** aparecen varios huecos. Se trabajan varias palabras homófonas/parónimas en la misma frase.

LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS

HABILIDADES

Lectura de palabras y frases y asociación de reglas

Reconocimiento y comprensión de reglas ortográficas

Concentración y Atención

Objetivo didáctico:

Identificar las reglas ortográficas que siguen las palabras.

¿Cómo se juega?

Lee atentamente la palabra o palabras del cartel que lleva el dinosaurio y pulsa la regla correcta de entre las dos que aparecen.



Reglas: solo una es correcta.

Lee estas palabras y descubre qué regla ortográfica cumplen.

El arqueópteryx

El microraptor

Este es un juego para jugadores con más experiencia en el mundo de la lectura y de la ortografía, por este motivo solo aparece en el Nivel 2: **Investigador del Triásico** y Nivel 3: **Maestro del Cretácico**.

EL NIDO DE LOS DINOSAURIOS

HABILIDADES

Vocabulario

Discriminación de letras

Concentración y atención

Comprensión

Escuchar atentamente

Objetivos didácticos:

Teclear palabras en orden de escritura.

Aprender a escribir correctamente vocabulario diverso.

Ubicar las teclas y manejar el teclado del ordenador.

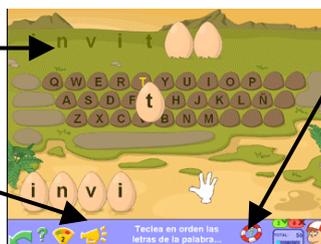
¿Cómo se juega?

Se trata de escuchar atentamente la palabra que dice Pipo y teclear las letras de la palabra en orden. Para ello, puede usar el teclado de la pantalla, aunque se recomienda que use el teclado del ordenador.

Si el niño tiene dificultades para encontrar las letras, aconsejamos que el adulto le ayude indicándole la zona del teclado en la que se encuentra dicha letra.

Teclea las letras de la palabra escondida.

Botón "Altavoz": para volver a oír la palabra a teclear.



Botón "Salvavidas": para ver la letra que tienes que pulsar.

Si se utiliza el botón "salvavidas" para que se destape una letra escondida, la siguiente letra no se contabilizará como acierto.

EL DICTADO

HABILIDADES

Coordinación visomotriz

Manipulación del teclado

Lectoescritura

Secuenciación

Motricidad fina

Memoria auditiva

Objetivos didácticos:

Escuchar y teclear frases.

Usar mayúsculas y acentos según las reglas ortográficas.

Respetar los signos de puntuación.

¿Cómo se juega?

Hay que teclear la frase que Pipo dicta. Para ello hay que utilizar el teclado del ordenador o el de la pantalla del juego. En cualquier momento se puede volver a escuchar lo que Pipo está dictando, tan sólo hay que pulsar sobre el Botón Altavoz, los Robots de la parte superior de la pantalla del juego o la tecla "F2".

Pulsa el altavoz, los robots o F2 si quieres volver a escuchar el dictado.



Este es un juego para jugadores con más experiencia en el mundo de la lectura y de la ortografía, por este motivo solo aparece en el Nivel 2: **Investigador del Triásico** y Nivel 3: **Maestro del Cretácico**.

COMPLETA CON LOS SIGNOS

HABILIDADES

Concentración y atención
Uso de puntuación
Discriminación
Identificación
Memorización

Objetivo didáctico:

Conocer, identificar y utilizar correctamente los signos de puntuación.

¿Cómo se juega?

En el cielo del acantilado aparece una frase. Le han desaparecido los signos de puntuación y el niño la deberá completar con los signos del acantilado. Una vez se haya completado la frase correctamente, aparecerá una nueva frase.

Hay que pulsar el signo que se desea colocar para agarrarlo, arrastrarlo hasta su posición correcta, y volver a hacer clic para soltarlo. ¡Ojo! Puede ser que haya que arrastrar el signo vacío "sin signo", cuando no hace falta ningún signo en el hueco.

Agarra el signo y llévalo hasta su lugar correcto.

Para cambiar el signo que queremos agarrar, hay que pulsar sobre el deseado.



Botón "DUDO"
Si no estás seguro, puedes pulsar sobre Cuca para que te ayude.

Estos son los signos (de izquierda a derecha y de arriba abajo)

- | | | |
|---------------------------------------|--|-------------------------------------|
| Admiración !! (abrir y cerrar) | Interrogación ¿? (abrir y cerrar) | |
| Paréntesis () (abrir y cerrar) | Comillas "" | Puntos suspensivos (...) |
| Y (enlace) | Coma , | Punto seguido (.) |
| Punto y coma ; | Punto y aparte | Dos puntos : |
| Punto y final (.) | Guión - | El punto para otros usos (.) |
- Sin signo** (para cuando no se necesita ningún signo en ese hueco).

EL TEST

HABILIDADES

Concentración y atención
Comprensión lectora
Pensamiento deductivo
Discriminación
Memorización

Objetivos didácticos:

Interiorizar conceptos.
Leer comprensivamente un texto.
Encontrar la respuesta correcta a las preguntas formuladas.

¿Cómo se juega?

Para cada pregunta se ha de elegir, de entre tres opciones, la correcta. Si no se sabe una pregunta podemos consultar la respuesta en las presentaciones con robots y luego volver al test a responderla. Si se falla alguna de las preguntas, ésta volverá a aparecer al final del test.



Este juego aparece en los temas de Puntuación y Acentuación. Así, se permite una mayor interiorización de conceptos y reglas concretas.

RELACIONA

HABILIDADES

Vocabulario
Asociación de palabras
Memoria

Objetivo didáctico:

Relaciona los conceptos sobre los signos de puntuación.

¿Cómo se juega?

Hay que pulsar sobre cada concepto de la izquierda y unirlos con la descripción que le corresponde de la derecha. De esta manera, quedan unidos mediante flechas.

Une cada concepto de la izquierda con los de la derecha.

Consulta la teoría



SEPARA EN SÍLABAS

HABILIDADES

Concentración y atención
Comprensión lectora
Pensamiento deductivo
Discriminación
Memorización

Objetivo didáctico:

Aprender a separar las palabras en sílabas.

¿Cómo se juega?

Hay que mover el cursor por la palabra y hacer clic al final de cada sílaba. La cola del anquilosaurio ayudará al niño a separar las sílabas de la palabra.

Si crees que la palabra es un monosílabo, es decir, que solamente tiene una sílaba, pulsa el botón "es un monosílabo".

El anquilosaurio te ayudará a separar las sílabas de la palabra.



Usa este botón si se trata de un monosílabo.

Control de tiempo

Los juegos de "separa en sílabas" y "pulsas la sílaba tónica" son ejercicios previos a la acentuación, con los que los niños darán los primeros pasos para poder acentuar.

PULSA LA SÍLABA TÓNICA

HABILIDADES

Concentración y atención
Preacentuación
Identificación
Discriminación
Memorización

Objetivo didáctico:

Reconocer e identificar la sílaba tónica de cada palabra para, después, poder aprender a acentuar.

¿Cómo se juega?

Aparecerán series de 3 palabras, separadas por sílabas. En cada palabra hay que encontrar cuál es la sílaba tónica y pulsarla.

Pulsa la sílaba tónica con la ayuda del estegosaurio.



Los juegos de “separa en sílabas” y “pulsa la sílaba tónica” son ejercicios previos a la acentuación, con los que los niños darán los primeros pasos para poder acentuar.

CLASIFICA LAS PALABRAS

HABILIDADES

Concentración y atención
Identificación
Discriminación
Clasificación

Objetivos didácticos:

Aprender a identificar el número de sílabas de las palabras.
Aprender a identificar la sílaba tónica y clasificar las palabras según su posición.

¿Cómo se juega?

Hay que hacer clic en la palabra que queremos colocar y llevarla hasta la piedra que le corresponde. Es muy importante leer el concepto de cada piedra para poder hacer bien la clasificación de las palabras.

Lleva las palabras hasta la piedra correcta



N2. Investigador del Triásico: primero aparece una clasificación de palabras en función de su número de sílabas (monosílabas, bisílabas, etc.). Después, en función de la posición de la sílaba tónica (agudas, llanas, esdrújulas).

N3. Maestro del Cretácico: se trata de una clasificación de palabras en función de la posición de la sílaba tónica (agudas, llanas, esdrújulas).

PUNTUACIONES

PUNTUACIONES

Accede pulsando el siguiente icono:



Para los usuarios de Windows pulsar **F9** para un acceso rápido desde cualquier pantalla.

El programa reconoce diferentes jugadores y de todos ellos hace un seguimiento de sus progresos y puntuaciones, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

Selecciona el tema sobre el que quieras ver los datos.

Al pasar el ratón por encima de los iconos, aparecerá una breve explicación del juego.



Icono representativo de cada juego y puntuaciones detalladas de cada actividad.

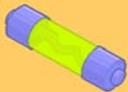
Para un control por parte de los padres y/o tutores pueden acceder a la pantalla de puntuaciones donde visualizarán los progresos en cada uno de los temas. Esta pantalla se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, y las puntuaciones.

La impresión de esta pantalla, será una réplica a lo que están viendo en la pantalla, así que si desean tener una referencia en papel de los progresos en cada tema, pueden imprimir las puntuaciones de cada tema.

Acceso a la cueva



1. Desde el mapa de las letras (pantalla cueva).
2. Desde puntuaciones



Puedes comprobar cuántas cargas de energía tienes en cada nivel.

FLECHAS



Utiliza las flechas del teclado o las flechas amarillas para moverte por la cueva.

LA CUEVA

Al finalizar cada juego, se consigue una carga de energía. Estas son necesarias para poder avanzar en la cueva y, así, encontrar a Piti.



Una vez en la cueva, se deben usar las cargas de energía para activar el rayo reductor y pulverizar las enormes piedras que obstaculizan el camino. Después hay que despertar a los pterodáctilos y, así, ahuyentar al anquilosaurio para que deje el paso libre en la cueva.

En cada juego, se consigue una carga de energía para pulverizar las piedras de la cueva. Según el nivel en el que se juega hay un número distinto de cargas de energía: en el N1, hay 64 cargas; en el N2 y N3, hay 87 cargas en cada uno. Si superas el nivel superior, se consiguen las cargas de los niveles inferiores.

La cueva y las cargas de energía no son más que una representación de los progresos, aunque presentados de una forma mucho más atractiva y lúdica, lo que favorece que los niños y niñas no se aburran.

LOS DIPLOMAS

Como recompensa por tanto trabajo realizado Pipo otorgará un diploma de "Ortografía con Pipo" a nombre del jugador y con la fecha en la que se logró superar el juego y encontrar a Piti.

En función de la edad del jugador, obtendrá un diploma u otro, según el nivel en el que haya jugado. Una vez se consiga llegar al final de la cueva, aparecerá Piti, la mascota de Cuca, y se obtendrá el diploma correspondiente al nivel superado.

Hay un diploma para cada uno de los 3 niveles.



Se puede imprimir el diploma en blanco y negro, para que el niño lo coloree.

CRÉDITOS

Copyright © 1996-08.
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 2646-2007.
ISBN 978 84 953702-28-0.
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

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

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

Voz Pipo: Aina Cortés

Voz Neuron: Marc Puig

Melodías: Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Marina Perelló

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Dirección comercial: Pilar Gómez

Gerente: Domingo Sanz

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