

APRENDE A LEER CON PIPO 1

MI PRIMERA AVENTURA CON LAS LETRAS

- NUEVA EDICIÓN - V.10

ÍNDICE



Más información en:
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 la sección Online; prueba juegos en todas las secciones.

COLEGIOS

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

Introducción general.....	1
A los padres y educadores.....	2
Introducción a Aprende a leer con Pipo.....	3
Para empezar	3
Resumen	4
Configuración	4
La cartilla interactiva.....	7
Las sílabas de la cigala	8
Las medusas	8
Colorea I	8
Las burbujas	9
El escarabajo de la selva.....	9
Colorea II	9
Las estrellas.....	10
Las tortugas.....	10
Colorea III	10
Las ruinas	11
Primeras palabras del cangrejo y más palabras del pez	11
Los submarinos	12
Los peces	12
Los pájaros	12
Los monos.....	13
Los castores	13
Las arañas.....	13
Las frases de la foca	14
Las abejas	14
El tucán	14
La libélula	15
Puntuaciones.....	15
La tabla didáctica	17
Créditos.....	18

INTRODUCCIÓN GENERAL

Pipo presenta 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.

La colección abarca un amplio abanico de edades que va desde los 15 meses hasta los 12 años. Los juegos 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 y 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.

Cada niño avanzará según su ritmo de aprendizaje, en función de su edad y sus conocimientos. Por sus características han resultado ser tremendamente útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

Los contenidos educativos de Pipo se complementan a los contenidos curriculares que establece la ley orgánica de Educación en vigor.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

Aprende a leer con Pipo es un método **flexible** que permite ser adaptado al ritmo de aprendizaje de cada usuario (niños y/o maestros).

En la mayoría de los casos se recomienda que se utilice la configuración, implícita, ya que permite un aprendizaje **progresivo y dirigido**. Donde se van introduciendo nuevas letras a medida que el niño va progresando.

Cuando Pipo accede al “Mapa del Tesoro” aparece sobre la primera consonante de este viaje, la **L**. Se presupone que el niño/a ya conoce las vocales; no obstante, puede retroceder en cualquier momento y acceder a la **A** para jugar con las vocales.

Así, el orden que se seguirá en el proceso de aprendizaje será:

A L S N P T M RR R B D C Q H CH G GU F J Ñ Y Z V LL X K

Debe tener en cuenta los siguientes puntos:

EL MÉTODO

El método que sigue el juego está configurado como un complemento al proceso de aprendizaje de la lecto-escritura. Es importante observar el comportamiento del niño, y **nunca forzarle** a jugar si el juego no le resulta motivador (en este caso, propóngale ejercicios más sencillos).

USO MODERADO

En ningún caso se recomienda que las sesiones sean superiores a una hora. Es mejor trabajar **poco tiempo pero de forma periódica** (un ratito cada día, o varias veces a la semana), en lugar de usarlo de forma intensiva, pero con poca frecuencia.

EJERCICIOS COTIDIANOS DE LECTURA

No debe concebir el producto como una fuente única para el aprendizaje de la lectura. Es de gran ayuda que motive al niño/a a leer en situaciones cotidianas: letreros, anuncios, etc., para después motivarle a leer pequeños cuentos y textos de acuerdo a su nivel de desarrollo.

CONTROL DE PUNTUACIONES

El producto mantiene un **control constante de las puntuaciones**. No tome este dato como comparación entre varios usuarios. Obtener más puntos en un juego o en una sección, no quiere decir que se tengan más o menos conocimientos. El control de puntuaciones no es más que una manera de **animar al niño a que juegue**, y una forma de observar como sus aciertos se reflejan de algún modo.

NO PRECIPITARNOS EN DAR DEMASIADA AYUDA

Hay que dejar que los niños vayan jugando a **su propio ritmo**. No se exaspere si el niño, se ofusca en su primer contacto con el juego. Déjele que descubra como tiene que jugar, y permítale que se equivoque intentado conseguir los objetivos del juego. Ni el niño/a ni usted (padre o educador) deben ver los errores como algo negativo. A partir de sus propios errores irá interiorizando los objetivos que pretendemos.

ANIMAR A CUMPLIR OBJETIVOS PARCIALES

No quiera que el niño cumpla objetivos demasiado ambiciosos, por ejemplo que el niño/a complete todos los juegos de una letra, lo que puede agobiar o frustrar al niño. Para ello, se ha configurado el juego de forma para que como mínimo deban **realizar los juegos examen, para superar la letra**.

Es posible que después de completar la misión del juego, el **niño no tenga una lectura fluida**. No se preocupe, **invítele a jugar de nuevo**.

Es mejor que realice el juego dos veces; es decir, que después de jugar con un nombre, use otro y empiece la aventura de nuevo. Puede en este caso plantear juegos examen algo más difíciles o que requieran habilidades más avanzadas.

APRENDE A LEER CON PIPO 1



Aprende a leer con Pipo 1 va dirigido principalmente a niños de **3 a 6 años**. Es un método flexible que permite ser adaptado al ritmo de aprendizaje de cada usuario.

Mediante **18** divertidos juegos se trabajan diferentes **aspectos** del aprendizaje: discriminación visual, memorización, reconocimientos de formas, asociación, vocabulario, etc.

Los juegos están repartidos en 4 secciones:

- 1. Las sílabas de la cigala:** Incluye 9 juegos muy simples para introducir la nueva letra.
- 2. Las primeras palabras del cangrejo:** Incluye 6 juegos, en los que se trabajan las primeras 5 palabras de esa letra, acompañadas de imágenes, para ayudar a su interiorización.
- 3. Más palabras del pez:** Incluye 5 juegos, donde se evalúa los conocimientos adquiridos por el usuario en relación con la letra que esté trabajando.
- 4. Las frases de la foca:** Con 3 divertidos juegos a través de los cuales se deberá construir o remendar frases.

EL CD nos permite configurar los juegos con o sin método progresivo (para una explicación detallada consulte el apartado configuración de la página 4).

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del niño. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

Estos juegos son muy **estimulantes** y captan rápidamente el interés de los discentes, además de poder adaptarlos siempre a las necesidades de cada uno.

PARA EMPEZAR



Botón ayuda



Botón configuración



Para salir del juego desde cualquier pantalla pulsando la tecla "Esc" o "F4"

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.



EL MAPA DE LAS LETRAS

Desde aquí se visualiza de forma global todo el recorrido que se tiene que hacer para llegar a conseguir el diploma del explorador, así como las diferentes letras a trabajar.

Dependiendo de las opciones que decida desde configuración, se mostrará todo el recorrido, o se irá mostrando a medida que vaya superando las letras.

La consecución de cada una de las letras, premiará al niño/a con un diploma para colorear, específico de esa letra.

DIPLOMA DE LA LETRA



Cuando consigas superar todos los juegos examen, podrás imprimir el diploma de la letra superada.

HOJA DE EJERCICIOS



Podrás imprimir en cualquier momento la hoja de ejercicios de la letra en la que te encuentres.

Si se ha conseguido el Diploma de la letra este icono se mostrará activo, para poder imprimirlo.

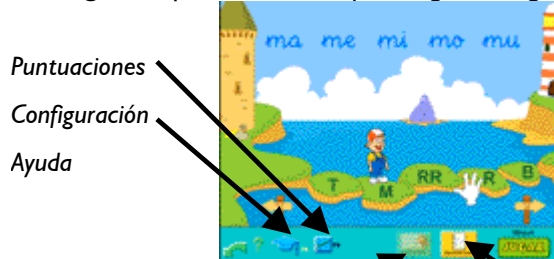


Icono jugar, te indica que letra vas a trabajar desde ese punto. Con las flechas puedes avanzar o retroceder en las letras.

LAS ISLAS

Una vez que has entrado en "JUGAR" te aparece el recorrido al que pertenece esa letra (las islas).

Esta pantalla es de paso. Elige qué letra trabajar, o si has decidido jugar con método progresivo, logra completar el camino para llegar a la siguiente isla.



Haz doble clic sobre la letra, para acceder a los juegos o pulsa sobre el botón jugar.

Acceso al diploma de la letra

Hoja de ejercicios (caligrafía)

RESUMEN

F5

Resumen visual de todo el producto

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

Pulsa sobre las flechas y podrás ir viendo todas las pantallas del producto.



Breve explicación de cada pantalla.

Decide si quieres que haya acceso a www.pipoclub.com desde el producto.

F8 - Acceso a la configuración

F9 - Puntuaciones de cada letra

CONFIGURACIÓN

F8



Al pulsar simultáneamente sobre las teclas "A" y "F8" accedemos a la pantalla de configuración.

De esta manera se evita que los más pequeños cambien la configuración por error.

El programa permite ser configurado de varias formas en relación con el uso que hagamos de él. Gracias a las opciones de configuración, podemos adaptar el producto a las necesidades educativas de nuestros niños y niñas.



Configuración a aplicar: **por defecto, general o individual.**

Pulse el botón ayuda (tecla F1) si quiere tener una explicación de lo que significa cada apartado.

Juegos: activos / inactivos, juegos examen, tipo de letra por juego.

Podrá modificar los siguientes apartados:

Tipo de configuración

Por defecto

Se aplicará la configuración que viene predeterminada en el juego:

- 1- Utiliza un método progresivo y se empieza por la "L".
- 2- En total, hay tres juegos inactivos (sección del cangrejo y sección del pez).
- 3- La letra con la que se trabaja por defecto es la enlazada.
- 4- El botón para cambiar la letra está disponible.
- 5- Las opciones de impresión están todas activadas.
- 6- Hay 6 juegos exámenes en total. Es decir, se puede pasar a la siguiente letra, realizando sólo estos 6 juegos.

Por defecto se ha elegido una configuración encaminada a niños y niñas de edades más tempranas (3-4 años). Para edades más avanzadas decida otros **juegos examen** en los que se exigen mayores habilidades lectoras, como son los castores, el tucán o las libélulas.

General

Con esta opción podremos decidir una configuración global para **todos** los niños que jueguen con el programa.

Individual

Se especificará una configuración para cada usuario del juego. Podemos seleccionar el jugador-niño de la lista (parte superior derecha).

Si después de decidir una configuración distinta para cada usuario, decide aplicar una *general*, ésta cambiará la aplicación de **todos** los jugadores. En este caso, podrá volver a la configuración individual que tenía cada usuario volviendo a pulsar sobre esta opción.

Tipo de método

Juego examen



Tiene que haber como mínimo un juego examen por sección.

Método Progresivo

Puede decidir por qué letra quiere que el niño/a inicie su aprendizaje en la lectura. Por defecto iniciará el trabajo por la letra L, opción que puede cambiar si así lo desea, pulsando, desde este apartado, sobre la letra por la que quiere que el niño/a empiece a leer. Las letras de la cartilla (mapa del tesoro) se van activando a medida que se van superando. Para pasar a la letra siguiente, necesita resolver todos los **juegos examen** que se hayan dispuesto por cada una de las cuatro secciones.

Método Libre

Si elige esta opción puede decidir qué letras quiere que el niño/a trabaje. Al optar por esta opción se activan todas las letras de la cartilla de Pipo, dando acceso libre, en cualquier momento, a todas las letras. Decida qué letras quiere limitar al niño/a. Para ello, pulse sobre aquellas letras que no quiera tener activas, que tomarán una tonalidad grisácea.

Tipo de letra

Decida las opciones de letra que quiere configurar.

Letra por juego: Si quiere disponer de un tipo de letra por cada uno de los juegos, active esta opción y decida en el apartado de **juegos disponibles**.

Botón tipo letra



Tipo de letra por juego



Puede configurar el tipo de letra que aparece en cada juego; cambie a mayúscula, minúscula o enlazada.

Serán Juegos examen los que tengan activos este icono.



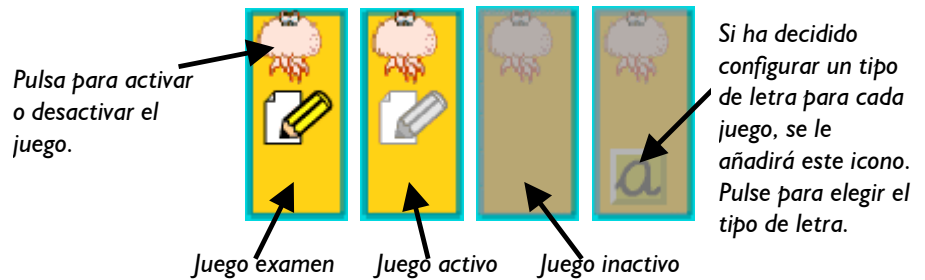
Pulsa sobre el botón letra y cambia entre mayúscula, minúscula y enlazada.

Letra por defecto: En contraposición a la opción anterior, si lo desea puede decidir qué tipo de letra tener por defecto en todo el juego.

El botón tipo letra: independientemente de las opciones anteriores puede decidir si quiere que el botón tipo letra esté disponible en el juego, para que los niños cambien a su antojo mientras juegan.

Juegos disponibles

Desde esta opción puede decidir qué juegos quiere omitir en el producto, los juegos examen por sección y también será dónde decida el tipo de letra por cada uno de los juegos.



Para activar o desactivar las opciones pulse sobre los iconos que las representan.

Impresión

Puede limitar las opciones de impresión. El material del juego que se puede imprimir son:

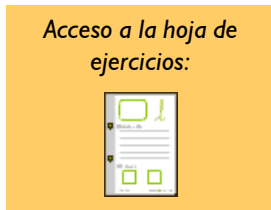


Diplomas: La consecución de cada letra, está premiada con un diploma determinado para colorear.

Si lo quieres imprimir pulsa sobre el botón impresora.



¡Muy bien!
¡Has conseguido el diploma de la letra K!

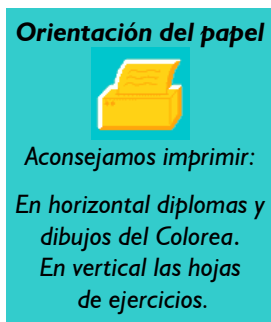


Hojas de ejercicios: Cada letra tiene una hoja de caligrafía que se puede imprimir desde diferentes sitios: el mapa del tesoro, las islas, y desde cada una de las secciones.

Pulsa sobre el botón impresora si definitivamente quieres imprimir la hoja de caligrafía.

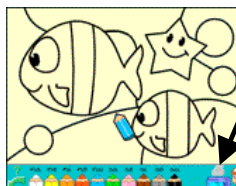


Usa las flechas para poder ver la hoja de ejercicios entera.



Dibujos para colorear: En la sección de la cigala hay tres juegos para colorear con las sílabas, cada una de las imágenes con las que se juega, se pueden imprimir para colorear sobre papel.

Imprime el dibujo, y coloréalo tú mismo sobre papel.



Si el botón aparece en gris es que ha desactivado la opción de impresión.

LA CARTILLA INTERACTIVA

En *Aprende a leer con Pipo 1* se presenta el aprendizaje de la lectura de forma sintética, esto es de la unidad más simple como es la letra, a la más compleja en nuestra cartilla interactiva, la formación de frases.

Se ha pretendido que todas las palabras que se trabajan en la cartilla sean de uso común para los niños. Está comprobado que el uso de palabras conocidas, en el aprendizaje de la lectura facilitan esta labor, a diferencia de las pseudopalabras (palabras sin significado).

El formato del juego está pensado para jugar de manera progresiva, empezando por la L. Esto quiere decir que siguiendo el método propuesto los niños no se encontrarán con ninguna palabra cuya letra no hayan trabajado con anterioridad (aunque puede ser que se encuentren palabras con letras no trabajadas en la sección del cangrejo, cuya función es presentar la letra dentro de palabras muy claras para el niño).

Sección superada

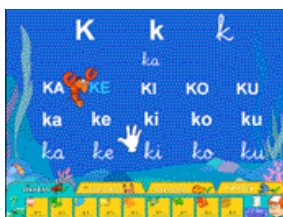


Conseguirás un visto cuando logres el 100% en los juegos examen de una sección.

Por defecto, la primera vez que se entre en el juego, se accederá a la primera sección de la cartilla (las sílabas de la cigala), y los niños/as podrán navegar a su antojo, mediante las pestañas de la barra.



Los discentes pueden navegar y cumplir los objetivos de cada una de las secciones como prefieran aunque se aconseja seguir las pestañas de izquierda a derecha, con lo cuál se empezará por las sílabas, acabando con la formación de frases.



Las sílabas de la Cigala



Las 1ª palabras del Cangrejo



Más palabras del Pez

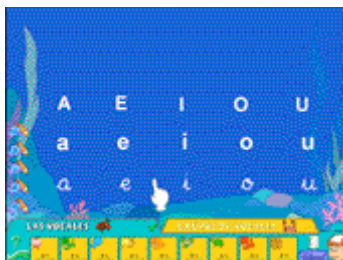


Las frases de la Foca

De la misma forma, el método progresivo al que incita el mapa del tesoro invita a trabajar las letras, siguiendo el siguiente orden:

A L S N P T M R R R B D C Q H C H G G U F J Ñ Y Z V L L X K.

El aprendizaje de las **vocales** (representadas en el mapa con la letra **A**) no lo hemos estructurado como una opción obligatoria en nuestra configuración por defecto. Las opciones de juego de las vocales son las mismas que para las consonantes, con la característica de que las vocales sólo tienen dos apartados con los que jugar, correspondientes a las secciones de la Cigala y el Cangrejo. Así, sólo tendremos dos pestañas con las que jugar en las vocales:



Las vocales de la Cigala



Grupos de vocales del Cangrejo

LAS SÍLABAS DE LA CIGALA



Pipo siempre empieza con la lectura de las sílabas y posteriormente forma palabras con esas sílabas. A medida que hace su lectura las sílabas van cambiando de color, con la finalidad de estimular visualmente al niño y asociar el sonido a la sílaba que está aprendiendo.

Juego superado



Obtendrás un visto por cada juego en el que logres un 100%.

HABILIDADES

Memorización
(visual y auditiva)

Coordinación visomotora

Discriminación

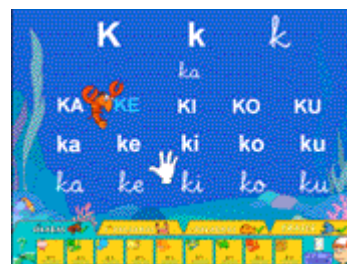
Asociación

Lectoescritura

Comprensión



Pez escritor



Al entrar en esta primera sección se visualiza la letra (del tipo enlazada) y el seguimiento que hay que hacer para escribirla sobre papel. Para volver a visualizarla, pulsa sobre el pez escritor del fondo marino.

Pulsa sobre todas las sílabas para descubrir cómo se leen.

Los juegos de esta sección están concebidos como iniciación e introducción a las letras del abecedario. Se trata de juegos muy simples que nos introducen la nueva letra y su conjunción con cada una de las vocales.

Desde esta sección se trabajará la letra seleccionada a partir de 9 divertidos juegos:



Medusas



Colorea I



Burbujas



El escarabajo



Colorea II



Estrellas



Tortugas



Colorea III



Ruinas

El niño/a puede volver a jugar en cualquier momento a los juegos ya superados.

LAS MEDUSAS

Objetivos didácticos:

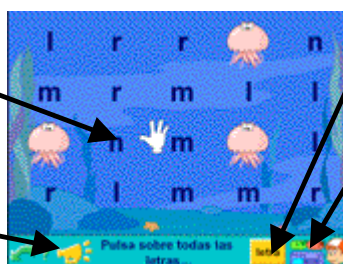
Identificar y discriminar letras.

¿Cómo se juega?

Escucha atentamente a Pipo y pulsa sobre todas las letras que te haya pedido.

Busca la letra que te ha pedido Pipo. Hay cinco en total.

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



Botón tipo letra

Para superar este juego consigue el 100%.

COLOREA I

CONSEJO

Para que el dibujo ocupe toda la hoja sugerimos que configure su impresora con la orientación del papel en horizontal.

Objetivos didácticos:

Identificar sonido y grafía.

Discriminar sílabas.

Reforzar el aprendizaje de los colores.

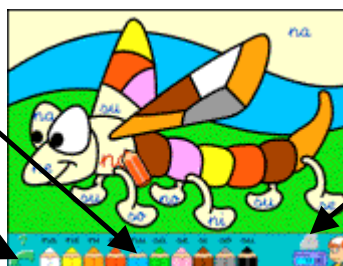
¿Cómo se juega?

En este nivel el juego tiene la función de presentar las sílabas. El niño/a acaba de tomar contacto con una nueva letra, y lo que se pretende es que interiorice totalmente las posibilidades que ofrece la nueva letra en unión con las cinco vocales.

Por lo tanto, el niño irá pulsando sobre todas las zonas a colorear y a medida que éstas van adquiriendo color, se irán aprendiendo todas las sílabas de la letra seleccionada.

*¡Presta mucha atención!
Cada color corresponde a una sílaba diferente.*

Salir



Si deseas imprimir el dibujo para colorearlo, pulsa sobre el botón impresora. Puedes activarlo o desactivarlo desde configuración – F8.

LAS BURBUJAS

Objetivos didácticos:

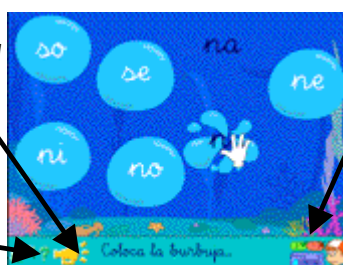
Reconocer sílabas y asociar imágenes.

¿Cómo se juega?

Encaja la burbuja que te da el pez sobre otra que contenga la misma sílaba.

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

Pulsa sobre el interrogante, para acceder a la ayuda del juego.



Pipo contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores cometes, más rápido conseguirás el 100%.

EL ESCARABAJO DE LA SELVA

Objetivo didáctico:

Reconocer las sílabas en diferentes tipos de letra.

¿Cómo se juega?

Lleva al escarabajo de árbol en árbol, uniendo sílabas.

Une las sílabas por los diferentes tipos de letras que marcan los árboles.

Salir



Para superar este juego consigue el 100%. Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores, más rápido superarás el juego.

COLOREA II

CONSEJO

Para que el dibujo ocupe toda la hoja sugerimos que configure su impresora con la orientación del papel en horizontal.

Objetivos didácticos:

Identificar sonido y grafía.

Discriminar sílabas.

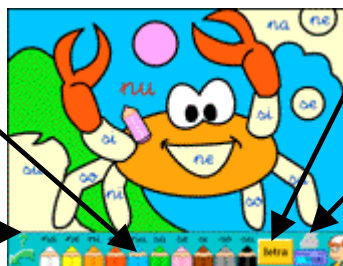
Reforzar el aprendizaje de los colores.

¿Cómo se juega?

En este nivel el juego fuerza a realizar una asociación de grafías. De esta manera el niño/a deberá ir a buscar el color necesario en los lápices de la barra (parte inferior de la pantalla). A medida que se va jugando, Pipo va diciendo con que sílaba estamos trabajando al seleccionar determinado color.

Fíjate que sílaba corresponde a la zona a colorear y selecciona el lápiz que necesites para colorearla.

Ayuda.



Botón tipo letra.

Si deseas imprimir el dibujo para colorearlo sobre papel, pulsa el botón impresora.

LAS ESTRELLAS

Objetivo didáctico:

Aprender el recorrido que hay que seguir para escribir cada letra sobre papel.

¿Cómo se juega?

Como si fuera un ejercicio de caligrafía sobre papel, Pipo quiere enseñarte a escribir todas las letras de la carilla. Para ello, une las estrellas de la letra siguiendo en orden ascendente la marcación por números.

Sigue los números y descubre cómo se escribe la letra que estás trabajando.

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



Si pulsas sobre este botón el 'pez escritor' te enseñará cómo tienes que hacerlo, tantas veces como quieras.

LAS TORTUGAS

Objetivo didáctico:

Asociar las grafías a la lectura de las sílabas de la letra seleccionada.

¿Cómo se juega?

Pipo te propondrá una misión para superar este juego; buscar unas sílabas determinadas. Escucha bien y pulsa sobre la tortuga que lleve la sílaba mencionada.

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

Salir



Para superar este juego consigue el 100%. Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores cometes, más rápido superarás el juego.

COLOREA III

CONSEJO

Para que el dibujo ocupe toda la hoja sugerimos que configure su impresora con la orientación del papel en horizontal.

Objetivos didácticos:

Identificar sonido y grafía.
Discriminar sílabas.
Reforzar el aprendizaje de los colores.

¿Cómo se juega?

Este "Colorea" supone el nivel más difícil. Para superarlo deberás:

1. Pulsar sobre la zona a colorear.
2. Escuchar la sílaba que Pipo dice.
3. Ir a buscar el lápiz correspondiente a esa sílaba.
4. Pulsar nuevamente sobre la zona elegida, para colorearla.

Así, el discente deberá tener bien interiorizada la lectura de las diferentes sílabas para realizar una óptima discriminación auditiva.

Pulsa sobre la zona a colorear, escucha y busca el lápiz que necesites para colorearla.

Ayuda.



Botón tipo letra.

Si deseas imprimir el dibujo, pulsa sobre el botón impresora. Puedes activarlo o desactivarlo desde configuración – F8.

LAS RUINAS

Objetivos didácticos:

Memorizar y discriminar sílabas.

¿Cómo se juega?

Tienes que buscar en las ruinas parejas de sílabas iguales. Permite que haya dos jugadores (representados cada uno por un personaje).

Los jugadores se adormecen mientras no les toca jugar. En este caso juega Cuca.

Ayuda.



Cada vez que se acierta una pareja, se consigue un punto que se contabiliza en el disco que lleva el personaje. Gana quién consiga más puntos.

LAS 1^{AS} PALABRAS DEL CANGREJO Y MÁS PALABRAS DEL PEZ

HABILIDADES

Memorización
(visual y auditiva)

Coordinación visomotora

Discriminación

Asociación

Lectoescritura

Comprensión

Estas dos secciones se solapan debido a la correspondencia de sus juegos. La forma de jugar, indistintamente de la sección en la que se encuentre el niño/a, es la misma, con la única diferencia que en la sección del cangrejo se trabaja con las cinco primeras palabras de la cartilla; y en la sección del pez se aumenta el número de palabras con las que trabajar. En la sección del pez sólo se expondrán palabras que incluyan las letras ya trabajadas hasta el momento, según el método progresivo por defecto, al que invita el juego.

No es necesario realizar todos los ejercicios de estas secciones para superarlas. Basta con realizar los juegos examen que usted como tutor del niño haya decidido. Sin embargo, los niños pueden volver a jugar en estas secciones o con los juegos que ya hayan superado siempre que quieran.

LAS PRIMERAS PALABRAS DEL CANGREJO:

En esta sección hay juegos inactivos.

Ayuda



Todas las palabras de esta sección se trabajan con su imagen.

A medida que se leen las palabras éstas se van coloreando silábicamente.



Repasaremos las palabras introducidas a partir de los siguientes juegos:



Los peces



Los pájaros



Los monos



Los castores



Los arañas



Los submarinos



MÁS PALABRAS DEL PEZ:

En esta sección hay juegos inactivos.
Ayuda.



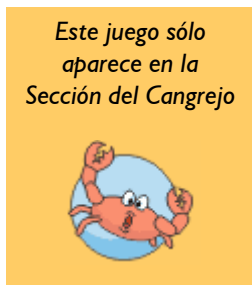
Ayuda al pez a comerse las palabras de esta sección.
A medida que se leen las palabras éstas se van coloreando silábicamente.

Las palabras de esta sección se trabajarán a partir de los siguientes juegos:



Los pájaros Los castores
Los peces Los monos Los arañas

LOS SUBMARINOS



Objetivos didácticos:

Reforzar la lectura de las palabras más sencillas de la cartilla.
Asociar palabras con sus respectivas imágenes.

¿Cómo se juega?

Lee la palabra que aparece en el barco hundido y pulsa sobre el submarino que lleva la imagen correspondiente.

En este juego Pipo no te ayuda, leyendo la palabra. La tendrás que leer tú solo.

Ayuda



Botón tipo letra

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

LOS PECES

Objetivos didácticos:

Reconocer de forma global las palabras.
Asociar grafías.

¿Cómo se juega?

Encaja la burbuja en el pez que contenga la misma palabra.

Botón tipo letra.

Altavoz



Para superar este juego consigue el 100%. Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores cometes, más rápido superarás el juego.

LOS PÁJAROS

Objetivo didáctico:

Construir palabras a partir de sílabas.
Discriminar grafías.

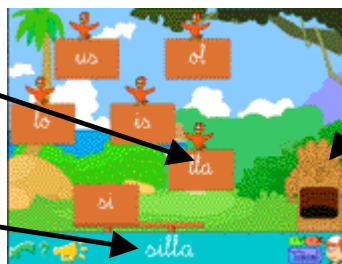
¿Cómo se juega?

Pulsa sobre el pájaro que lleva la sílaba necesaria para formar la palabra y llévalo hasta su lugar sobre el estante.

Este juego cuenta con una ayuda visual en la barra, lo cuál facilita la consecución del mismo, pues el niño/a sólo tiene que hacer una discriminación de grafías.

Selecciona el pájaro que lleve la sílaba necesaria para formar la palabra.

Ayuda visual en la barra.



Puedes tirar a la basura las sílabas que no te sirvan para formar la palabra.

LOS MONOS

CONSEJO

A los niños más pequeños, es importante ayudarles en la búsqueda de las letras señalándoles la zona del teclado.

También puede ser de ayuda que configure este juego con letra mayúscula (ya que existe mayor coincidencia de formas con las que se presentan en el teclado del ordenador).

Objetivos didácticos:

Aprender las letras.
Manipular el teclado.
Secuenciar sucesivamente las letras.

¿Cómo se juega?

Usa el teclado de tu ordenador pulsando las letras de la palabra que dice Pipo y que aparecen en las hojas de los árboles de la selva.

Pulsa sobre el altavoz para que Pipo te repita el enunciado.

Salir



A medida que vayas pulsando las letras, los monos bajarán las hojas a tierra.

Botón tipo letra

LOS CASTORES

Objetivo didáctico:

Construir palabras a partir de sílabas.
Discriminar grafías.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre el tronco del castor que lleva la sílaba necesaria para formar la palabra y llévalo hasta su lugar correspondiente en la orilla.

Este juego conforma un nivel superior al juego de los pájaros. En éste es necesario saber leer, dado que en Pájaros existe ayuda visual de la palabra a formar.

Selecciona el tronco que lleve la sílaba necesaria para formar la palabra.

Si quieres que Pipo te repita la palabra, pulsa sobre el altavoz.



Puedes tirar a la basura las sílabas que no te sirvan para formar la palabra.

LAS ARAÑAS

Objetivos didácticos:

Perfeccionar la comprensión lectora y auditiva.
Reconocer de forma global las palabras.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre la araña que lleva escrita la palabra que Pipo dicta.

Pulsa sobre el altavoz para que Pipo te repita la palabra que tienes que buscar.



Botón tipo letra.

Ve con cuidado; si seleccionas la palabra equivocada, se contará un error.

LAS FRASES DE LA FOCA



HABILIDADES

Memorización
(visual y auditiva)

Coordinación visomotora

Discriminación

Asociación

Lectoescritura

Comprensión

Desde esta sección los niños y niñas leerán frases completas con Pipo. Este apartado conforma el último paso en el proceso de lectura de la letra seleccionada. La foca te ayudará a leer las 4 frases del fondo marino.

Juegos de esta sección.

Ayuda.



Hoja de ejercicios de la letra con la que se está trabajando.

Cuenta con tres juegos donde se trabaja la composición de las frases trabajadas.



Las Abejas



El Tucán



La Libélula

LAS ABEJAS

Objetivos didácticos:

Construir frases.

Discriminar palabras.

Asociar grafías con sonido.

¿Cómo se juega?

Hay que ayudar a la abeja a montar la frase sobre el tronco. Para ello, selecciona las palabras de la copa del árbol y encájalas en el tronco.

Coge las palabras y colócalas en su lugar en el tronco. No hace falta seguir un orden de escritura.



Para superar este juego consigues el 100%. Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores, más rápido superarás el juego.

EL TUCÁN

Objetivos didácticos:

Completar las frases.

Discriminar palabras.

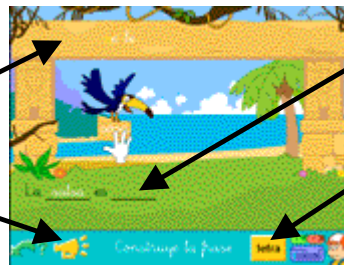
Perfeccionar la comprensión lectora.

¿Cómo se juega?

Ayuda al tucán a seleccionar las palabras de la viga para completar las frases.

Selecciona de la viga las palabras que faltan en la frase.

Pulsa sobre el altavoz si quieres escuchar de nuevo la frase.



Coloca la palabra seleccionada en el hueco que le corresponda.

Botón tipo letra.

LA LIBÉLULA

Objetivos didácticos:

Desarrollar la comprensión lectora.

Reforzar la memoria auditiva.

¿Cómo se juega?

Ayuda a la libélula a formar la frase que Pipo dice, sobre la canoa de Cuca. Para ello, selecciona las palabras de la copa del árbol y monta la frase siguiendo el orden de su lectura.

Ves colocando las palabras de la copa del árbol sobre la canoa de Cuca, y forma la frase que Pipo te enuncia.



Pulsa sobre el botón altavoz si quieres volver escuchar la frase que tienes que construir.

PUNTUACIONES

F9



Pulsando la tecla F9 del teclado (sólo para pc), 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 configurados como exámenes.

“Aprende a leer con Pipo I”, cuenta con una extensa y variada gama de juegos. Es por esta razón que se han dispuesto una serie de juegos examen por defecto, que usted puede cambiar desde configuración. La realización de todos estos juegos, en una letra determinada, da como resultado la superación de la misma.

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.

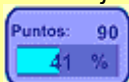
Lo realmente importante de la pantalla de puntuaciones es visualizar en la barra de las letras un visto bajo el icono examen. Sólo en este caso, el niño habrá demostrado tener conocimientos suficientes de la letra.

Es importante que **NO** obligue al niño a lograr el 100% en **todos** los juegos de la letra, con ello, lo único que puede conseguir es agobiar al niño y que, lo que queremos que sea una herramienta motivadora de aprendizaje, se convierta en una tortura.

Cuando acceda a la pantalla de puntuaciones accederá directamente a la letra con la que se está trabajando en ese momento, pero puede cambiar la letra desde la barra general de las letras (derecha del monitor).

Por otro lado, tenemos una barra para cada juego, de cada una de las 4 secciones de la cartilla (tenga en cuenta que todos aquellos juegos que haya omitido no saldrán reflejados en esta pantalla). Así, con un simple golpe de vista puede ver el estado de aquellos juegos a los que usted como tutor del niño/a, le dé más importancia.

A medida que vas jugando, vas aumentando la barra de estado de los juegos,



que reflejan las puntuaciones en esta pantalla.

Juego examen



Las letras que obtengan un visto debajo de este icono (en la barra de las letras a la derecha del monitor), serán letras superadas.

También se marcarán con un visto todas las secciones superadas.



Para superar una letra y que quede reflejado en esta pantalla, se deben superar todas las secciones de la letra seleccionada.

Para superar las secciones basta con realizar los juegos exámenes.

Al pasar el ratón por encima de cada juego podrás ver una breve explicación del mismo.

Barra de porcentaje de cada juego.



Puntuación conseguida en cada letra.

Puntuación Total de toda la Cartilla.

Nombre del jugador.

Cuando se consiga completar la misión (superar todas las letras jugando con el método libre), tendrá acceso a la isla del tesoro, desde la que se otorgará el diploma de *Explorador de las Letras*.



El *Diploma del Explorador* se puede imprimir en color o en blanco en negro; elija la impresora pertinente en cada caso.

Además el juego guarda la fecha en la que se consiguió completar la misión, por lo que podrá imprimir el diploma en cualquier momento con la fecha en la que se consiguió el diploma. Así mismo, también se imprime con el nombre usado por el jugador.

TABLA DIDÁCTICA

JUEGOS		MEMORIA VISUAL	MEMORIA AUDITIVA	DISCRIMINACIÓN	COORDINACIÓN VISO MOTORA	MOTRICIDAD FINA/GRUESA	ASOCIACIÓN	VERBALIZACIÓN	LECTOESCRITURA	COMPRENSIÓN	SECUENCIACIÓN
LAS SÍLABAS DE LA CIGALA	LAS MEDUSAS										
	COLOREA I										
	LAS BURBUJAS										
	EL ESCARABAJA DE LA SELVA										
	COLOREA II										
	LAS ESTRELLAS										
	LAS TORTUGAS										
	COLOREA III										
	LAS RUINAS										
LAS 1^{AS} PALABRAS DEL CANGREJO	LOS PECES										
	LOS PÁJAROS										
	LOS MONOS										
	LOS CASTORES										
	LAS ARAÑAS										
	LOS SUBMARINOS										
MÁS PALABRAS DEL PEZ	LOS PECES										
	LOS PÁJAROS										
	LOS MONOS										
	LOS CASTORES										
	LAS ARAÑAS										
LAS FRASES DE LA FOCA	LAS ABEJAS										
	EL TUCÁN										
	LAS LIBÉLULAS										

CRÉDITOS

Copyright © 1996-05.
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 2453-2005.
ISBN 84 95370-09-3.

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, Guillermo Cantarín, Javier Liébana, Miquel Albertí**

Voz Pipo castellano: **Aina Cortés**

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

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

Asesoramiento psicopedagógico: **Fernando Darder, Mónica Pablos**

Revisión Lingüística: **Catalina Calafat**

Creación Contenidos guía didáctica: **Mónica Pablos**

Gerente: **Domingo Sanz**

Departamento Comercial y administración: **Pilar Gómez**

Colaboradores: **Juan M. Crespí, Javier Yáñez, Toni Darder, Gabi Rodríguez**