

VAMOS A LEER CON PIPO 2

EL SEGUNDO NIVEL DE LECTURA Y ESCRITURA

NUEVA EDICIÓN – V. 10

ÍNDICE

Introducción general	1
Vamos a leer con Pipo 2	2
A los padres y educadores	2
Para empezar	3
Resumen	4
Configuración	4
Las sílabas del espacio	6
Las naves espaciales	7
Las estrellas	7
Los asteroides	7
Los lápices de colores	8
Los ovnis	8
Las palabras del planeta	8
Los cráteres	9
Los torpedos	9
La mina espacial	9
Los extraterrestres	10
Los robots	10
Cuca astronauta	10
Las frases de la nave	11
El robotito	11
El teclado sideral	11
El dictado espacial	12
La abeja atronauta	12
Mi diario de a bordo	13
Grabación	14
Puntuaciones	14
La tabla didáctica	15
Créditos	15

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com



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

Además de actividades gratuitas para los niños como colorear, puzzles, sopas de letras, demos...

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 edad 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 según su ritmo personal de aprendizaje. Algunos programas disponen además de la posibilidad de graduar el nivel de dificultad. Por sus características han resultado ser tremendamente útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o en Educación Especial.

VAMOS A LEER CON PIPO 2



Vamos a Leer con Pipo 2 es la continuación de un método de aprendizaje de la lecto-escritura, que va dirigido principalmente a niños entre los **5 y 8** años de edad. Además de ser un método flexible, que permite ser adaptado al ritmo de aprendizaje de cada usuario (alumno-profesor), es un método interactivo y progresivo para aprender jugando.

Las principales **áreas y objetivos** que se trabajan son variadas y motivantes: Áreas perceptivas (percepción visual y auditiva), áreas motrices (coordinaciones generales, coordinación manual, visomotriz y grafomanual); áreas verbales (comprensión verbal, razonamiento verbal, lectura, ortofonía, fluidez verbal y escritura) y áreas cognoscitivas (memoria visual, memoria auditiva y memoria verbal). Además de la discriminación visual, memorización a corto y largo plazo, reconocimiento de formas, asociación, vocabulario, motricidad fina y gruesa, lectoescritura, secuenciación, pronunciación...

El producto está estructurado en **tres apartados**:

- 1. Las Sílabas del Espacio:** Incluye 5 ejercicios para aprender o reforzar la adquisición de sílabas.
- 2. Las Palabras del Planeta:** Incluye 6 ejercicios centrados en el aprendizaje de palabras empleando las sílabas simples, compuestas, trabadas e inversas.
- 3. Las Frases de la Nave:** Incluye 5 ejercicios enfocados al aprendizaje de la lectura y comprensión verbal y/o lectora a partir de frases y lecturas.

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, de las necesidades y capacidades de cada sujeto. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

Son juegos muy **estimulantes**, que captan rápidamente el interés del niño.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

AYUDA (F1)

EL MAPA SECCION

AYUDA GENERAL

1. CÓMO FUNCIONA EL PROGRAMA

2. CONSEJOS DIDÁCTICOS

3. CONFIGURACIÓN

4. GENERALIDADES

Al pulsar F1 le aparecerá una ayuda contextual.

Si quiere ver una ayuda general del producto, pulse sobre "Ayuda General".

Pipo está concebido para que el niño siempre pueda **interactuar** con el ordenador, como si de un juguete se tratase. Es muy importante que él explore por su cuenta, investigue. La satisfacción y el rendimiento que obtiene son mayores cuando descubre por sí mismo las posibilidades del juego.

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

Vamos a Leer con Pipo 2 es una **herramienta didáctica** de gran utilidad para padres y educadores si desean convertir el aprendizaje de la lectura y escritura en actividades divertidas y eficaces. Pueden usar **mayúsculas, minúsculas o enlazadas** según le vaya mejor al niño, se puede cambiar en cualquier momento (según la configuración). Puede usar el botón **Altavoz** para oír de nuevo el enunciado.

No es recomendable sobrepasar una hora delante del ordenador.

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una explicación resumida del juego. Además te permite siempre ir a la ayuda general. Ésta consta de los siguientes apartados:

- Cómo funciona el programa.
- Consejos didácticos.
- Configuración.
- Generalidades.

PARA EMPEZAR

SELECCIÓN



Este es el cursor que aparece cuando hay un objeto pulsable. La parte activa del cursor es el dedo índice. Para seleccionar algo debemos señalarlo con él.

Desde la primera pantalla donde Pipo se presenta, podemos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar, o bien ir a la pantalla de opciones donde se puede ver un resumen de todas las actividades del programa.

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

Los créditos.

SALIR



Si juegas por primera vez, escribe aquí tu nombre. Tienes que escribirlo 2 veces igual.

JUGAR

F1 Ayuda: Hace un breve resumen del funcionamiento del programa. Desde aquí se puede acceder a la Ayuda General, donde se pueden consultar algunas orientaciones útiles para padres y educadores.

“A” y F8 Configuración: Aquí se puede modificar la configuración del programa.

F9 Puntuaciones: Para un resumen visual de los avances del niño (véase apartado Puntuaciones).

F5 Opciones: Para hacer una visita general a todo el producto y configurar el juego (véase apartado Opciones).

EL MAPA SIDERAL

Aquí se visualiza de forma general todo el recorrido que hay que hacer para llegar a conseguir el diploma del Explorador Galáctico y los 25 grupos de sílabas a trabajar. Se empieza a jugar con el grupo de sílabas “AS” y progresivamente se van activando los siguientes grupos.

Panel que visualiza el conjunto de sílabas a trabajar en cada grupo.



Las cargas de energía, señalan los grupos de sílabas superados.



Pulsa FIN y verás cuántas cargas de energía has conseguido y las que te faltan.

Las sílabas en azul, son las que aún nos faltan para terminar.

Jugar

Con las flechas puedes avanzar o retroceder entre los grupos de sílabas.

ESTADO DE LOS JUEGOS



Color gris:

Juego inactivo, no podemos jugar hasta que lo activemos.

Color amarillo:

Disponible para jugar.

Visto verde:

Indica que el juego está superado. Esto no implica que no podamos volver a jugar en el mismo.

Con Lápiz y Papel:

Son Juegos Examen. Es obligatorio superarlos para acceder al grupo de sílabas siguiente.

LA CARTILLA INTERACTIVA

Una vez se ha pulsado el botón Jugar, accedemos a la primera pantalla de la cartilla interactiva, donde se nos presentan las sílabas, son las **Sílabas del Espacio**. Desde aquí podemos ir hasta las **Palabras del Planeta** o ver las **Frases de la Nave**.



Las Sílabas del Espacio



Las Palabras del Planeta



Las Frases de la Nave

Para navegar entre los diferentes apartados, usaremos las pestañas de la barra



RESUMEN

F5

Desde la tecla F5 se accede a la pantalla de opciones, donde se nos ofrece una visión global de todo el producto.

Usa las flechas para ver todos los juegos y escenarios.

F8 Acceso a la configuración.



Breve explicación de cada juego.

F9 Puntuaciones.

Permitir acceso a Internet.

CONFIGURACIÓN



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.

Nos permite modificar la operativa del programa.

El programa permite ser configurado de varias formas con relación al uso que hagamos de él. Actualmente es una herramienta básica para el aprendizaje escolar de los niños en el aula y un recurso de apoyo para profesores y educadores, debido a que permite adaptar la adquisición de los conocimientos de sus alumnos a su ritmo de aprendizaje. Sin que ello interfiera o atrase al grupo. Por ello es considerado como una herramienta de gran utilidad en el ámbito de la Educación Especial.

La configuración a aplicar es: la que viene por defecto, la general y la propia para cada niño.

Juegos



Grupos de Sílabas.

MODELOS DE CONFIGURACIÓN

Distinguimos **3 modelos** de configuración:

1. La que viene Por Defecto

No permite hacer ningún cambio a la operativa del programa y viene configurado de la siguiente manera:

- El Tipo de Método es Libre (es decir, se puede entrar en cualquier grupo de sílabas sin haber resuelto el anterior).
- Todos los Juegos están Disponibles. En cada apartado hay dos juegos examen (los que llevan el icono lápiz y papel). En total 6 juegos examen que hay que superar para obtener una carga de energía: las Estrellas, los Asteroides, los Torpedos, la Mina Espacial, el Robotito y el Teclado Sideral.
- El Tipo de Letra por defecto es enlazada y el botón para cambiarla está disponible.
- Los grupos de Sílabas a trabajar están todos activos.

2. General

Se puede seleccionar una configuración especial para **TODOS** los jugadores.

De este modo los cambios realizados en la configuración afectarán a todos los usuarios del juego.

3. La de Cada Niño

Se aplica una configuración especial/diferente para cada jugador. Se ha de seleccionar el nombre del niño y se indica la configuración que se desee.

ELEMENTOS CONFIGURABLES

Los elementos que podemos modificar en la configuración General y Especial de cada niño son:

a. El Tipo de Método

Podemos elegir que el juego utilice un *Método Progresivo* o un *Método Libre*.

Método Progresivo: Para pasar al grupo de sílabas siguiente hay que superar todos los juegos examen (marcados con el icono lápiz y papel).

Método Libre: Se puede jugar libremente a cualquier juego en todas las sílabas disponibles o activadas, sin ningún orden prefijado y sin necesidad de superarlo. En esta opción se puede conseguir el Diploma del Explorador Galáctico si se superan todos los juegos examen (lápiz y papel) de los 25 grupos de sílabas.

JUEGOS



Aquí por ejemplo, en el apartado "Sílabas del Espacio" hemos eliminado el juego de las Naves y hemos puesto las Estrellas, Colorea y los Ovnis como examen (obligatorios).

b. Los Juegos Disponibles

Le permite activar (color amarillo) o desactivar (color gris) los juegos que desee. Como mínimo ha de tener un juego activado en cada apartado. Para activarlo o desactivarlo haga clic sobre su icono.

 A cada juego le puede añadir el icono del **lápiz y papel**. Indica que es un **juego Examen**, es decir, que es obligatorio superarlo para conseguir la carga de energía y poder llegar a obtener el Diploma del Explorador.

Haciendo clic sobre él, puede activarlo (con color) o desactivarlo ( color gris). Como mínimo debe configurar un juego Examen de entre todos los juegos.

c. Los Grupos de Sílabas

Se especifica la secuencia de sílabas a trabajar.

Las sílabas que están activas aparecen de color blanco, para desactivarlo ha de hacer clic sobre la sílaba y se pondrá de color verde oscuro.

Recuerde que para obtener el Diploma del Explorador Galáctico se tendrán que superar los 25 grupos de sílabas. Por lo tanto deberá activar los que haya desactivado.

Por defecto se empieza a jugar con el grupo de sílabas "AS" y progresivamente se van activando los siguientes grupos. El orden de aprendizaje de los grupos de sílabas es el siguiente:

AS AL AN AR BRA CRA DRA FRA GRA JAR PRA TRA BLA CLA FLA GLA
PLA GUE RRA LLA AB-AC AD-AG AM-AP AT-AZ TRANS

GRUPOS DE SÍLABAS



En este ejemplo tenemos un grupo de sílabas activo (AS) y uno inactivo (AL).

TIPO DE LETRA



Haciendo clic sobre el botón, cambia: Mayúsculas, Minúsculas y Enlazada.

d. El Tipo de Letra

Esta opción le permite configurar el tipo de letra que aparecerá en los juegos: mayúscula, minúscula o enlazada.

Además puede decidir si el botón Tipo de Letra debe estar o no disponible en los juegos.

e. La impresión

Puede limitar las opciones de impresión para evitar que el niño malgaste papel innecesariamente. El material del juego que se puede imprimir es el siguiente:

Diplomas. La consecución de cada grupo de sílabas, 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 sílaba LLA!

Hojas de ejercicios. Cada grupo de sílabas tiene una hoja de caligrafía que se puede imprimir desde cualquiera de las tres cartillas (Las sílabas del Espacio, las palabras del Planeta y las frases de la Nave).

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



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

Dibujos para colorear. En el juego de los Lápices de colores se pueden imprimir cada una de las imágenes con las que se juega, para colorear sobre papel.

Imprime el dibujo, y coloréalo tú mismo sobre papel.



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

LAS SÍLABAS DEL ESPACIO

Una vez que has entrado en “Jugar” te aparece la primera pantalla del juego, las Sílabas del Espacio. Desde ella puedes acceder a los juegos de las Palabras y/o de las Frases.

El visor te indica el grupo de sílabas con las que juegas.

Botón Tipo de Letra: selecciona mayúscula, minúscula o manuscrita.



Pulsa las pestañas para ir a los Juegos del Planeta o a los de la Nave.

Los Juegos de las Sílabas.

Los juegos del Espacio estarán inactivos (en gris) hasta que leas y pulses sobre todas las sílabas de la pantalla. De forma simpática y atractiva, con estos 5 juegos, se trabajan las sílabas simples, compuestas, inversas y trabadas.



Los Ovnis

Las Naves Espaciales

Las Estrellas

Los Asteroides

Los Lápices de Colores

LAS NAVES ESPACIALES

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Memoria visual y auditiva
Asociación de grafía

Objetivos didácticos:

Interiorizar la grafía de las sílabas.
Relacionar grafía con sonido.

¿Cómo se juega?

Has de encajar la nave espacial sobre otra que lleve la misma sílaba.

Encuentra la nave que contiene la misma sílaba.

Pulsa el botón Tipo de Letra para cambiar a mayúscula, minúscula o enlazada.



Aquí se contabilizan los aciertos y errores.

LAS ESTRELLAS

HABILIDADES

Memoria visual
Discriminación y Asociación silábica.
Coordinación visomotriz
Motricidad fina

Objetivo didáctico:

Discriminar sílabas diferenciando diversos tipos o modalidades de escritura (mayúscula, minúscula o enlazada).

¿Cómo se juega?

Consiste en seleccionar las sílabas iguales y echarlas a su correspondiente contenedor. Haz clic sobre la estrella para cogerla y también para soltarla. Si quieres puedes tirar a la basura aquellas que no correspondan a ningún contenedor para que no te distraigan.

Selecciona la estrella y llévala a su lugar correcto.

Pulsa el botón Altavoz para volver a escuchar la pregunta.



Tira a la Basura las sílabas que no te sirvan.

LOS ASTEROIDES

HABILIDADES

Concentración y Atención
Memoria auditiva
Discriminación y Reconocimiento silábico
Motricidad fina

Objetivos didácticos:

Interiorizar la grafía de las sílabas.
Relacionar grafía con sonido.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en pulsar el asteroide que contiene la sílaba que Pipo nos diga.

Usa el botón Altavoz para volver a escuchar la sílaba.



¡Dispara y explota los asteroides!

Botón Tipo de Letra.

LOS LÁPICES DE COLORES

HABILIDADES

Concentración y Atención
 Memoria visual
 Asociación y Reconocimiento silábico
 Motricidad fina
 Coordinación visomotriz
 Discriminación de colores

Objetivos didácticos:

Colorear diferentes dibujos divididos en zonas silábicas.
 Diferenciar y discriminar las sílabas.

¿Cómo se juega?

Consiste en colorear los dibujos que están divididos en diferentes zonas. Tienes hasta 8 diferentes.

Hay dos **maneras** de jugar:

1. **Con sílabas.** Han de colorear cada zona con el pincel de la sílaba correspondiente.
2. **Sin sílabas.** Se trata de pulsar sobre una zona, escuchar la sílaba, elegir el pincel que corresponde y pintar la zona.

Aquí seleccionas el color de la sílaba correspondiente.



Elige el modo de juego: con sílabas o sin sílabas.

Pulsa el botón Impresora para imprimir el dibujo y colorearlo.

LOS OVNIS

HABILIDADES

Concentración y Atención
 Memoria visual y auditiva
 Discriminación y Reconocimiento silábico
 Motricidad fina
 Coordinación visomotriz
 Pronunciación silábica

Objetivos didácticos:

Desarrollar la memoria visual y la coordinación visomotora.
 Reforzar la interiorización de las sílabas.

¿Cómo se juega?

Consiste en hacer parejas de sílabas. Haz clic en un ovni y luego en otro, si son pareja desaparecerán. Pueden jugar dos jugadores al mismo tiempo, uno es el ovni verde y otro el ovni rojo.

Pulsa el botón Tipo de Letra para cambiar a mayúscula, minúscula o enlazada.



Los ovnis indican el turno de cada jugador, ganas una casilla si consigues una pareja silábica.

LAS PALABRAS DEL PLANETA

Esta es la pantalla de las Palabras del Planeta. Los Juegos estarán inactivos hasta que leas y pulses sobre 10 palabras de las que hay en la pantalla.

Lee y pulsa las palabras.

El botón Micrófono te lleva a la pantalla de grabación.

Grupo de sílabas activo.



Haz clic sobre las pestañas para ir a los Juegos del Espacio o de la Nave.

Los Juegos del Planeta.

Encontramos 6 juegos diferentes, cuyo objetivo es reforzar las sílabas aprendidas incluidas en estructuras más amplias: secuencia de palabras.



LOS CRÁTERES

HABILIDADES

Memoria Visual
Asociación de palabras
Motricidad fina
Coordinación visomotriz
Atención y Concentración
Vocabulario

Objetivos didácticos:

Reconocer globalmente palabras a partir de su grafía.
Asociar las grafías de las palabras.

¿Cómo se juega?

Se ha de encajar la piedra sobre el cráter que contenga la misma palabra.

Pulsa el botón Tipo de Letra para cambiar a mayúscula, minúscula o enlazada.

El botón Altavoz repite el enunciado.



Aquí se contabilizan los aciertos y errores.

LOS TORPEDOS

HABILIDADES

Lectura
Discriminación
Memoria Auditiva
Pronunciación
Vocabulario

Objetivos didácticos:

Desarrollar la comprensión lectora y auditiva.
Practicar la lectura e interiorizar la grafía de cada palabra.
Reconocer globalmente palabras a partir de su pronunciación.

¿Cómo se juega?

Señala el torpedo que contiene la palabra que dice Pipo.

Cuando acertamos la palabra, se desactiva el torpedo.



En estos marcadores se contabilizan aciertos y errores.

LA MINA ESPACIAL

HABILIDADES

Lectura
Reconocimiento de las letras
Memoria auditiva y visual
Pronunciación
Concentración
Fluidez y rapidez mecánica
Vocabulario

Objetivos didácticos:

Teclar palabras en orden de escritura.
Aprender a escribir correctamente vocabulario diverso.
Ubicar las teclas y manejar el teclado del ordenador.

¿Cómo se juega?

Se han de pulsar en orden de escritura las letras de la palabra que Pipo nos diga. Ya sea con el teclado de la pantalla o de nuestro ordenador.

Pulsa estas piedras o el teclado de tu ordenador.



El botón Salvavidas te ayudará a visualizar la siguiente letra (no contará como acierto).

LOS EXTRATERRESTRES

HABILIDADES

Vocabulario
 Concentración
 Memoria auditiva
 Coordinación visomotriz
 Motricidad fina
 Comprensión
 Secuenciación
 Lectoescritura
 Discriminación silábica

Objetivos didácticos:

Construir palabras a partir de sílabas.
 Reforzar la lectura y la composición de palabras.

¿Cómo se juega?

Forma la palabra que dice Pipo a partir de las sílabas que hay en cada extraterrestre. Toma la sílaba haciendo un clic encima del extraterrestre y llévala hasta la orilla. Pulsa de nuevo para soltarla.

Pulsa el botón Altavoz para volver a oír la palabra.



Coloca las sílabas de los extraterrestres en la orilla para formar la palabra que dice Pipo.

LOS ROBOTS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
 Discriminación fonética
 Comprensión
 Lectura
 Vocabulario
 Secuenciación

Objetivos didácticos:

Reconocer y asociar fonemas en diferentes palabras.
 Diferenciar y discriminar fonemas auditivamente.
 Adquirir vocabulario.

¿Cómo se juega?

Tienes que pulsar sobre el robot que contiene la palabra con el fonema (unidades mínimas de sonido) que Pipo te pida.

Pulsa sobre este altavoz y volverás a escuchar la pronunciación del fonema a buscar.



CUCA ASTRONAUTA

HABILIDADES

Reconocimiento de letras y de palabras
 Memoria a corto plazo
 Lectura y pronunciación
 Manipulación del teclado
 Coordinación visomotriz
 Vocabulario

Objetivos didácticos:

Formar palabras.
 Estimular el pensamiento abstracto y deductivo.
 Reconocer y diferenciar letras para formar palabras.
 Manejar el teclado del ordenador.

¿Cómo se juega?

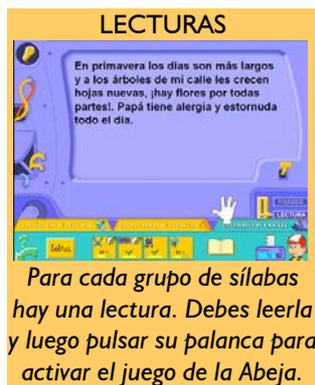
Se han de formar las palabras que se esconden debajo de las piedras. Cada piedra es una letra, hemos de adivinarlas y construir la palabra oculta. Podemos jugar con el teclado de la pantalla o con el teclado del ordenador.

Pulsa el botón Altavoz para volver a oír el enunciado



Botón Salvavidas: Nos da pequeñas pistas para poder encontrar la palabra. Va destapando algunas de las letras que se esconden tras las piedras.

LAS FRASES DE LA NAVE



En este bloque se trabajan Frases y Lecturas. Los juegos de la Nave se activarán cuando se lean las 3 frases y se pulsen sus palancas, menos el de la Abeja Astronauta que tan sólo se activará cuando se lea la lectura y se pulse sobre su palanca.

Pulsa el Botón Micro para grabar tu pronunciación.

Pestañas para ir a Sílabas y Palabras.

Grupo de sílabas actual.



Pulsa sobre las palancas y activarás los juegos.

Intercambia la pantalla de Frases con la de Lectura.

Los Juegos de la Nave.

Distinguimos 6 juegos encaminados a obtener una mayor fluidez verbal y mayor comprensión lectora.



EL ROBOTITO

HABILIDADES

Comprensión
Selección
Lectura
Secuenciación
Motricidad fina
Categorización
Vocabulario

Objetivos didácticos:

Completar frases.
Leer y comprender palabras.
Discriminar palabras en una secuencia de unidades gramaticales.

¿Cómo se juega?

Consiste en completar la frase con las palabras que aparecen en la parte inferior de la nave. Haz clic sobre la palabra escogida y colócala en su lugar correspondiente.

Pulsa el botón Altavoz para volver a escuchar la pregunta.



Escoge una palabra y pulsa sobre el hueco que creas correcto.

Aquí se contabilizan los aciertos y errores.

EL TECLADO SIDERAL

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Manipulación del teclado
Lectura
Secuenciación
Motricidad fina
Memoria visual

Objetivos didácticos:

Copiar frases.
Aprender a manejar el teclado del ordenador.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en ir copiando la frase que aparece escrita en la parte superior de la Nave. Para ello hemos de utilizar el teclado del ordenador o el de la pantalla del juego. Recomendamos el primero.

Hay dos maneras de jugar:

1. **Con ayuda.** Automáticamente se añaden acentos, mayúsculas y signos de puntuación. (No se contabilizan como errores).
2. **Sin ayuda.** Se ha de escribir la frase añadiendo acentos, mayúsculas y signos de puntuación.

Frase para copiar.

Aquí escribes tú.



Si te equivocas se pone lo que has escrito en rojo y no puedes seguir hasta que aciertas.

Elige el modo de juego: con ayuda o sin ayuda.

EL DICTADO ESPACIAL

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?

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

Hay dos maneras de jugar:

1. **Con ayuda.** Automáticamente se añaden acentos, mayúsculas y signos de puntuación. (No se contabilizan como errores).
2. **Sin ayuda.** Se ha de escribir la frase añadiendo acentos, mayúsculas y signos de puntuación.

Para volver a escuchar el dictado de Pipo pulsa sobre el botón Altavoz o los Robots o la tecla F2 (es más cómodo).



Elige el modo de juego: con ayuda o sin ayuda.

LA ABEJA ASTRONAUTA

Recuerda que para activar este juego, previamente has de leer la lectura correspondiente al grupo de sílabas con las que juegas y pulsar su palanca.

HABILIDADES

Lectura
Secuenciación
Comprensión lectora
Memoria a corto plazo

Objetivos didácticos:

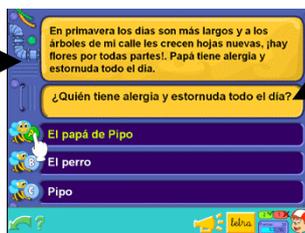
Comprender textos escritos a partir de una lectura individualizada.
Leer comprensivamente un texto.
Propiciar el interés por la lectura.

¿Cómo se juega?

Hemos de leer con mucha atención y concentración la lectura para poder responder correctamente a las preguntas que Pipo nos formule sobre ella. Hay 3 posibles respuestas, pero solamente una es la correcta.

Esta es la Lectura que hemos de leer.

Las 3 posibles respuestas. Sólo 1 es la correcta. ¿Sabes cuál?



Esta es la pregunta que debes leer y responder.

MI DIARIO DE A BORDO

HABILIDADES

- Secuenciación
- Comprensión lectora
- Memoria a corto y largo plazo
- Organización
- Estructuración
- Creatividad
- Manipulación del teclado
- Coordinación grafomanual

TEXTO



Cambia el Tipo de Letra (T), pon el texto en Cursiva (C) o Negrita (N) y luego elige el color del texto.

CLAVE SECRETA



Cuando tengas tu clave, el candado estará cerrado. Cada vez que quieras entrar en el diario Pipo te pide tu clave. Tienes 3 oportunidades para ponerla correctamente.

PROBLEMAS



Si alguna vez no recuerdas tu clave, Pipo te ayuda. Envía un correo electrónico con el número secreto a: pipoayuda@cibal.es

BUSCAR



Pulsa este botón para buscar en tu diario.

Objetivos didácticos:

- Potenciar la escritura individual y libre.
- Realizar composición escrita.

¿Cómo se juega?

Es un diario personal para escribir en él todo lo que queramos. Vacaciones, cumpleaños, amigos... cualquier tema de interés personal. Disponemos de más de 100 páginas para escribir toda la información que queramos.



Escribe un Título.

Redacta aquí.

Avanza o retrocede entre las páginas. También añade nuevas páginas.

Para imprimir las páginas:

Botón Lupa: Busca en las páginas ya redactadas de tu diario.

Botón Candado: añade una clave secreta.

Fecha.

Opciones del Texto.

Puedes decorar la página con dibujos.

La Clave Secreta (Botón Candado)

Al pulsar el botón Candado podrás añadir una clave secreta a tu diario personal. Selecciona un **Animal** y un **Color** y pulsa el botón Aceptar. La combinación de ambos será tu Clave Secreta.

Elige uno de estos animales.

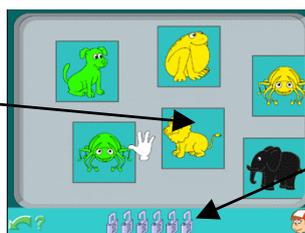
Elige uno de estos colores.



Esta combinación es tu clave.

Es muy importante no olvidar tu clave (anótala en un lugar secreto). Para activarla debes jugar a cerrar los 6 candados. De esta manera intentamos que la recuerdes para siempre.

Pulsa 6 veces sobre la combinación de animal y color que has elegido como clave para activarla definitivamente.



Una vez activada no podrás cambiarla nunca.

Estos son los 6 candados. Cuando los 6 estén cerrados, ya tendrás tu clave.

Buscar páginas en tu diario

Si quieres buscar lo que escribiste un día, puedes hacerlo en esta pantalla: lo puedes hacer por título o por fecha.

Con las Flechas avanza y retrocede entre los temas de tu diario.

Salir.



Nombre del escritor del diario.

Estos son los temas de tu diario. Selecciona el que estás buscando y haz clic en OK.

GRABACIÓN

BOTÓN MICRO



Pulsando este botón accedes a la pantalla de grabación.

Vamos a Leer con Pipo 2 permite realizar grabaciones de tu pronunciación en palabras, frases, textos... El Botón Micro lo encontramos en la pantalla de Las Palabras del Planeta y Las Frases de la Nave.

Primero has de seleccionar la frase o palabra de la lista superior. Luego pulsar el botón micro (REC) y empezar a hablar después de la señal. Una vez hechas tus grabaciones puedes escucharlas, tantas veces como quieras, pulsando sobre el botón PLAY y STOP para finalizarla.

Frases. Aquí se visualiza el texto o palabra elegida a grabar.

Botón REC.

Palabras.

Recuerda tener el control de grabación de tu ordenador ajustado.

Este visor te indica el grupo de sílabas con las que juegas.

Si necesitas ayuda pulsa el interrogante verde o la tecla F1.

PUNTUACIONES



Tecla F9

Pulsando sobre la tecla F9 se accede a la pantalla de puntuaciones.

El programa reconoce hasta 99 nombres de jugadores y de todos ellos hace un seguimiento de sus progresos y puntuaciones, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

Pantalla de puntuaciones:

Aquí se pueden consultar los progresos y puntuaciones totales del juego y en detalle, de cada grupo de sílabas. Una vez en la pantalla, debemos seleccionar una sílaba (de la lista a la derecha). Entonces se muestran las puntuaciones de cada juego en ese grupo silábico.

Imagen representativa de cada juego.

Barra de progresos de cada juego.

Nombre del jugador.

Salir

Puntuación total en este grupo silábico.

Al pasar el ratón por encima de cada barra aparecerá una breve explicación de cada juego.

Puntuación Total (suma de las puntuaciones de todos los grupos de sílabas).

DIPLOMA

Cuando consigas el diploma la Nave se posará en el planeta de destino final. De dentro de la nave aparece tu diploma de Explorador Galáctico con tu nombre y la fecha en que has acabado el juego.

El Diploma del Explorador Galáctico

Para completar el juego, el jugador ha de obtener el Diploma del Explorador Galáctico. Por lo tanto, ha de jugar con todos los grupos de sílabas y obtener una carga de energía en cada uno. Es decir, 25 cargas de energía (una por grupo).

Salir

Para imprimir en color o en blanco y negro.

Puedes imprimir tu Diploma en blanco y negro, para que lo puedas colorear como más te guste, o en color. Si se configura el papel de la impresora en horizontal, (y no en vertical) antes de imprimir, el diploma ocupará todo el folio en formato A4.

TABLA DIDÁCTICA

HABILIDADES

JUEGOS		Coordinación visomotriz	Memoria visual y/o auditiva	Asociación	Discriminación	Motricidad fina	Concentración y Atención	Pronunciación	Lectura	Lectoescritura	Reconocimiento	Comprensión	Secuenciación	Vocabulario	Manipulación del recitado
Las Sílabas del Espacio	Naves Espaciales														
	Las Estrellas														
	Los Asteroides														
	Los Lápices de Colores														
	Los Ovnis														
Las Palabras del Planeta	Los Cráteres														
	Los Torpedos														
	La Mina Espacial														
	Los Extraterrestres														
	Los Robots														
	Cuca Astronauta														
Las Frases de la Nave	El Robotito														
	El Teclado Sideral														
	El Dictado Espacial														
	La Abeja Astronauta														
	Mi Diario de a bordo														

CRÉDITOS

Copyright © 1996-07.
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 1505-2001.
ISBN 978 84 95370-06-8.
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

Elaboración contenidos guía didáctica: M^a José Angoso, Alicia González

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

Voz Pipo: Aina Cortés

Melodía original: Carlos Cristos, Pedro Darder

Música / Efectos: Pedro Darder, Marc Puig

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Marina Perelló

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Dirección General: Domingo Sanz

Departamento comercial y administración: Domingo Sanz, Pilar Gómez

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